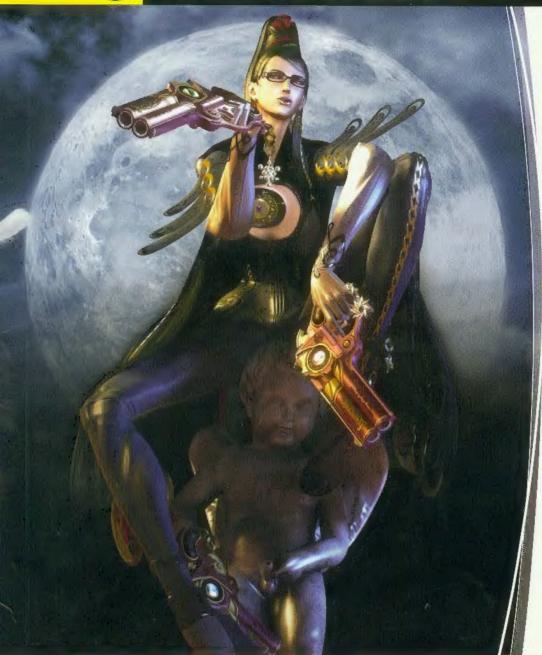
### XBO X360玩家专门志 X360玩家专门志

## 圣诞假日号 轻松游戏 快乐生活

Vol. (1) 典藏级豪华攻略集合 联合 猎天使魔女/使命召唤 现代战争2/刺客信条 II 横行霸道 风流托尼之歌/野性传奇



### 年末特稿 份量十足







游戏宝典 软饭必备











◆超值附赠: 使命召唤 现代战争2 高品质MP3 ◆VGA09最新公开影像: 光环 致远星、星球大战 原力释放2、变形金刚-塞伯坦之战……

## XBOX360玩家有几次OI.9

## 我期待

我期待,来年X360能推出"轻薄版",不仅体积更小更轻便,而且彻底解决"三红"绝症,让吾等玩家再无后顾之忧;

我期待,来年Natal Project能以平民化的价格推出,不仅彻底推翻陈旧的操作方式,而且能带给我们更为流畅更为舒适的游戏体验;

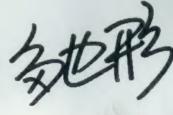
我期待,来年X360能有更多中文化游戏大作,不仅是《最终幻想 X III》 这样的大作中文化,而且能有更多本土化带有中国文化气息的游戏作品;

我期待,来年各位"×饭""×青""×徒"之间,不仅不再有无谓的

的纷争,而且大家能心平气和地坐下来讨论 游戏心得,分享游戏体验,品味游戏文化;

我期待,来年中国大陆电视游戏市场能 真正开放,不仅行货主机和游戏能顺利进入 市场,而且玩家们能享受到真正的行货官方 保修服务。

2010, 我很期待!



2009.12.12

### **Xbox360 Special DVD Vol.9**

超过100分钟的极限影像让你看到爽!



#### 健康游戏忠告

抵制不良游戏, 拒绝盗版游戏。注意自我保护, 谨防受骗上当。 适度游戏益脑、沉迷游戏作身。金钿安排时间,享受储廉生活。



封面用图: 猎天使魔女 封面设计: 葛华栋 责任编辑: 杨雪飞

### CONTENTS

老員诺	001
卷首特점 盘点2009 一大作风暴与X360的起伏 2010,新起点,新轮回 X360揭秘(连载九)	002 018 024
特别企划 成就集中藏Vol.2	035
<b>三章年鉴</b> X360游戏至尊年鉴2009 ARCADE游戏大巡礼2009	058 078
典藏攻略 刺客信条    野性传奇 選子使際女	089 115 143

#### 极限研究

使命召唤 现代战争2

横行霸道 风流托尼之歌

歌组织

广告鉴赏

猎天使魔女 生化危机5 爆炸头武士 侍魂 闪 科二

163

210

222

162

封三

如果您有任何意见与建议,请发email至以下邮箱 x360special@gmail.com

文 藤曦

编 星夜

美编 NINA



## 

2009 年,对微软来说,是贵机与希望 并存的一年。

上半年,当整个游戏业界都在经济危机的冲击下勒紧腰带时、只有 X360 仍然保持销量增长,思诚的核心玩家们拥护着 X360 挺过了艰难时期。然而下半年当 P53 和 Wii 销量全面复苏时, X360 却跑在了最后。不过微软却并不担忧,因为 X360 仍在向玩家提供最丰富的大作阵容, X360 仍然是第三方最主要的收入来源,同时也因为游戏的畅销而保持微软游戏业务的盈利。而更重要的是,微软的低调是在为 2010 年的宏伟计划蓄积能量……

### Stagen 战略性后退

2009年1~3月

2008年的年末商战中,微软再次以绝对优势大败索尼。微软照例在年初的消费电子展中公布了 X360 的出色销售成绩,到 2008年 12月 31日为止, X360全球销量突破 2800万台。比 PS3 高出 800万台。 X360 在欧洲降价 50 欧元后,创造了微软进军欧洲以来最佳的主机销售业绩,是 2008年欧洲销量增长最快的主机,累计销量超过 800万,比 PS3 高出 100万台。 Xbox LIVE 用户超过 1700万,自 X360 发售以来,这些用户累计在 Xbox LIVE 上消费了 10亿美元。2008年 Xbox LIVE 的收入比 2007年

提高了84%。然而在X380年末的大热销中, 也有一些负面的迹象出现。金融风暴对全球的 冲击开始深入实体经济,20多年来一直保持业 绩高速增长的微软也不能幸免。

2009 新年伊始,就有多则关于微软的负面消息传出。首先是微软宣布其上财季净利润同比降低11%,虽说比起其他正在巨额亏损的企业,净利润的降低算不上什么,但是对于习惯了利润不断增长的微软,这却是难以接受的。为了应对经济危机,微软决定实施大规模裁员计划。

美国 CNBC 电视台率先报道微 ! 软将裁员1.5万人,虽然其中大多 为临时工和自愿退休人员,但这样 惊人的裁员规模是微软历史上前所 未有的。这则消息在IT业引起了 很大的震动, 甚至有人宣称微软神 话开始破灭。微软对这则报道的回 应是; 裁员确有具事, 不过1.5万 人有些夸张。1月23日,微软公布 了裁员详情——首批裁员 1400 人。 在未来一年半的时间里再陆续裁掉 3800人。微软计划通过此次裁员今 后每年节省7亿美元的开支。

微软的这次大裁员可谓伤筋动 骨, 研发、市场、销售、金融、法 律、公关和信息等部门都受到牵连, 而游戏部门也无法幸免。由于家用 机游戏事业仍然在微软集团的整体 战略中有非常重要的意义。因此这 次微软游戏部门的裁员先是从其PC 游戏事业开始。负责开发"《微软飞 行模拟》系列"的 ACES 工作室曾 是微软游戏工作室创立的根本,是 20 多年前微软的第一个游戏工作 室,可惜该工作室始终无法对 ×360 事业做出贡献, 因此被微软决定关 闭。微软的其他 Windows 游戏开发 团队也难逃厄运, 之前已经被微软 确定要关闭的 Ensemble 工作室在 1 月末完成了《光环战争》的制作之 后正式解散。究其原因,同样是因 为 Ensemble 工作室无法转型为以 家用机游戏为主力。《光环战争》虽 然销量不差,不过与微软的期望值 还是有不小的差距。

在 PC 游戏业务之外, 家用机 业务的一些亏损与非核心部分也开 始进行精兵简政。主要为临时丁组 成的游戏"质量保证"(QA)部门 被大幅裁员 30%, 也就是说游戏测 试员被大量裁减, 这还引起不少媒 体担忧微软第一万的 X360 游戏将 会BUG 丛生。自从 2002 年被微软 收购以来一直表现不佳的 Hare 也 在裁员之列,据英国当地媒体报道。 Rare 被小幅裁员12人。对Rare 的裁员主要并不是为了节约开支, 而是进行结构重组, 使其能够加快 游戏开发速度, 提高游戏制作质量。

2009 年春季开始。微软有进行 暂时战略性后退的迹象, 宣传造势 的规模不像过去那样猛烈、大作数 量也不是很多。微软此举的目的是 进行结构性调整。将过去完全围绕 核心玩家的发展战略进行改革,为 下一阶段围绕主流玩家的体感游戏 战略做准备。微软首席财务官表示, 对互动娱乐部门的投入并未减少, 数员与关闭工作室是砍掉与主力发 展方向关联不大的业务,将更多资 源放在刀刃上。另一方面,第一季 度传统大作较往年减少的原因是微 软联合第三方将更多的人力物力转 向开发体感游戏。今天大步的后退 是为了明天大步的前进, 这是 X360 转型阵痛期的开始。好在 X380 在 这段期间的表现还是较为理想的, 其全球销量始终高于 PS3, 2008 年 未发售的大作余威犹存, 而 2009 年 初的《光环战争》等游戏市场反响 也相当热烈。1月份 X360 全球销量 78.4 万台、? 月份销售 74.1 万台。 3月份销售 65.1万台, 都比 PS3 高 出10万台左右。



#### 木季战绩盘点

#### 三欧洲区的胜利

X360在日本追赶 PS3 是一件 很不现实的事, 但是对于欧洲市场 微软却是志在必得。只要征服了这 个与美国同等规模的巨大市场。即 便在日本陷落, X360 照样能取得 胜利。经过 2008 年来一役。X360 终于获得了令微软欣慰的重大突 -微软互动娱乐部欧洲区副总

裁 Chris Lewis 宣布,X350 在欧オ 的素计销量已经比 PS3 高出 100 万 台。在欧洲游戏市场规模首屈一指 的英国 X360 的销量几乎达到 PS3 的两倍。

#### **国日本的里程碑**

过去微软向日本第三方游说 时,经常被人以"先卖掉 100 万台 主机再说"为由拒之门外,现在微 软终于实现了这个不算辉煌。但意 义重大的突破。当 2009 年第一季



度结束时、X360 在日本的累计销 | 🧧 《光环 3》的突破 量突破了100万台。微软为此开 展了"感谢100万"为主题的用 户回馈活动,向用户赠送了不少 好礼。

3月初Bungie宣布《光环3》 的全球玩家在线总游戏次数突破 10亿次,全面超越了历史累计7.98 亿次的《光环 2》, 总游戏时间达 到 6.4 万年。

研发的 CELL 处理器的核心技术。

#### 本季内幕曝光

#### X360 镁先上市之证

X360 开始开发的时间比 PS3 结果却比 PS3 领先一年上市。 而且二者的性能也基本相当。为何 微软投入的人力物力没有索尼多 X360 却可以多快好省地研发完毕 呢? 2009 年初上市的新书《新游 戏机之争》(The Race for a New Gamer Machine) 中向人们披露了其

据参与研发了 CELL 处理器的 两名工程师透露、2002年末微软 找到 IBM 提出合作研发 X360 主处 理器,IBM 为了拿下这个大客户 决定使用已经与索尼和东芝合作

这三家公司投入数亿美元研发的 CELL 构成了 X360 主处理器的技 术核心、微软对此非常满意、就 与 IBM 签署了合作协议,而该处 理器的研发中心就在 CELL 研发队 伍的同一座楼上。微软踩着索尼 的技术成果很快完成了芯片研发。 而且它还发现该技术中存在的缺 陷。提前进行了准备。使得芯片 研发能够按照最初规划的时间顺 利完成。而 CELL 却因为后期出现 的问题而延期6个月。这次微软 的暗渡陈仓不仅使其节约了大量 成本。而且获得了一年的领先优

本原因。

#### 本季战略动向

#### 进军零售市场

由于经济危机的影响, 2008 年末、2009年初期间美国多家零 售商破产或减少分店数量,而微软 却在这样的经济背景下决定打入 零售市场。微软决定开设类似于 SonyStyle 的自有品牌专卖店。目 的是改变微软与 PC 类产品的 购 物体验"。这些商店不仅可以让微 软省去在中间环节流向零售商的利 润,还可以让用户对微软的产品有 更直观深入的体验。也可以更好地 获得关于用户喜好的一线信息。微 软重金聘请了沃尔玛娱乐类产品副 总裁 David Poerter 担任其零售业务

#### **同体感技术战略性投资**

据路透杜报道,微软计划以 3500 万美元收购以色列高科技公司 3DV Systems。微软对此不置可否。 根据几个月后的确定消息、微软其 实只用了 500 - 700 万美元就将这 家小公司买到手。3DV Systems 普 在 2008 年初的 CES 展中演示了他们



的摄像头动作识别系统、微软对其印 **梁深刻。微软相信将该技术与自家的** 软件技术结合。将可以在 X360 上发 挥巨大作用。

#### Xbox 升級计划

从 X360 发售后不久就已经停产 的 Xbox, 于 2009 年 3 月开始停止提 供售后服务。考虑到还有小部分玩家 仍在使用他们的Xbox、微软提供了 Xbox 贴现升级为 X360 的服务。仍在 保修期内的 Xbox 可以用很低的费用 换回一台崭新的 X360。微软此举标志 着 Xbox 已完全退出历史舞台。

#### 忍者之刃

#### Ninia Brade

发行商: Fromsoftware 发售日; 2009年1月27日 类型: 幼作 領筆, 17万 综合评分:68分

Fromsoftware 开发、微软资 助的《忍者之刃》是日本的 X360 春季大作, 因具强大制作阵容以 及融合众多顶级动作游戏特色而 成为话题性作品。负责游戏开发 的包括人设中冈惠司, 音乐日比 野则彦、动画演出川崎逸朗等。 Fromsoftware 希望制作一个好菜 坞动作电影般的游戏,声称其为"电 影式动作游戏"。游戏中融入了《战 神)、(鬼泣)、(忍者龙剑传)、(刺 客信条》等游戏的特色、成为一锅 大杂烩。可惜由于制作团队的驾驭 能力不足,结果沦为二流游戏。令 人大跌眼镜的是, 该作在美国发 售后,著名的(GamePro) 杂 志居然给予满分评价。除了有买 分嫌疑外,还有一个原因可能 是负责评测的女编辑Heather Bartron 对动作游戏涉猎末深。



《忍者之刃》是一款充满超酷 时刻的游戏, 虽然谈不上太有深 度,也没有太大创新,但渴望刺 激的动作迷们会玩得很开心。

GamePro 100分

玩游戏前请自备眼药水一瓶。 因为在游戏过程中长期舍不得眨 眼会让你的眼珠非常干燥。

—Game Revolution, 83分 这是一款用纯粹的乐趣以及 对娱乐性的无尽追求弥补其缺陷 的游戏。

毁了。

-games 杂志,70 分

《忍者之刃》还有点意思 可是这点意思会很快消逝, 然后 只剩下肤浅、单调、而且很快变 成烦人而灰心。

-X380 Magazine UK, 80 5 游戏中有一些相当壮观的时 刻·····可惜被失败的 QTE 设计给

-Edge 杂志, 50 分

#### 街头霸王 IV

#### Street Fighter IV

发行商, Capsom 发售日, 2000年2月12日 类型: 格斗 档量: 129 万 综合评分: 83 分

在(街头霸王川)之后。 Capcom 社內普遍认为虽然"(街 霸)系列"可以延续,但永远不 能制作《街头霸王 IV》. 因为 2D 格 当游戏已经走到尽头, 无法再 实现真正意义上的进化。直到小 野义德借〈街头霸王〉诞生 20 周 年的契机向稻船敏二提议, 〈街 头霸王IV》才得以问世,该作提 案能被通过也要多亏当时获得大 成功的 XBLA 游戏《街头霸王》 Hyper Fighting),它证明了仍然 有那个时代过来的大批玩家愿意

为〈街霸〉新作掏钱。

小野义德曾经担任了《街头霸王川 三度冲击》的"音 效管理主管",而这是他第一次担任《街霸》制作人。当年 〈街头霸王〉第一作的创作者西山隆志创办的 Dimps 公司也 参与本作开发、对于这样一个庆祝系列 20 周年的作品可以 说是意义非凡。与前作相隔 10 年,(街头霸王 IV) 的降临实 现了?D格斗游戏的复苏。采用手绘稿式卡通渲染技术、保 留 20 玩法, 这被认为是 20 格斗游戏的最佳出路。(街头霸 王 IV》成为史上媒体综合评分排名第三的格斗游戏,仅次于 《灵魂能力》和《铁拳3》。双平台250万以上的全球销量也 是近年来的格斗游戏销量之最。Capcom 将发扬过去的一贯 作风, 今后可能会有为数不少的衍生游戏, 其中(超级街头 霸王 IV) 将会是 2010 年春季 Capcom 的重点大作之一。



从各个方面来说,这都可以堪称是一个完 美的《街头霸王》。

-Eurogamer, 100分

他是一个大胆而自信的战士。在庆贺自身 血统的同时带来了崭新的创意。创造了一个卓 越的成品。如果这是最后一个《街头霸王》。它 理应在系列的历史中占有非凡的地位。

——1UP 100 分

如果你自从16位机时代以来就没再碰过格 斗游戏。只要玩一局这个 Capcom 的最新杰作。 就会让你记起为何当初会在如今早已关门的街 机厅里花费那么多的时间。

- Q4 TV 100 S

在这个家庭娱乐的年代里,网络挑战的功 能最能令人想起当年在街机厅里高手过招的感 觉。它的网络之战着来还要持续好多好多年。

一英国《电讯报》,100分

《街头霸王IV》不愧为格斗游戏的新标准。 它是该系列8年断层之后的凯旋而归,是新旧 时代的完美融合。

-IGN, 95 分

发行商,Reckstar 销量,200万 发售日,2009年2月17日 综合评分,90分 类型。动作

《迷失与诅咒》应该是迄今为 止家用机游戏历史上最具话题性 的资料片。2008年5月,前微软 互动娱乐部副总裁彼得·摩尔在 E3展上亮出自己的《GTAIV》刺

青时,不仅是在宣告 PS2 的最强游戏系列已经迈向 X360。同时也在告诉人们 X360 版比 PS3 版更加值得期待,因为 X360 版有两张"史诗级"的独占资料片。微软为这两张资料



片支付了5000万美元,这笔钱足够 制作出一个(现代战争2)。

微软的这笔钱没有白花,第一张资料片《迷失与诅咒》内容之丰富确实是可以视为一个完整的游戏。 在微软第一方游戏阵容有些欠缺的2009年春季。《迷失与诅咒》提高了 X360 的战斗力。微软表示该作是 Xbox LIVE 历史上媒体评价最高 的下载内容,同时也创造了史上最高的首日下载收入。据非官方数据,《迷失与诅咒》于6月初完成了100万叠的下载量,最终累计下载量将近200万。该作发售当周也出现了下载资料片大幅提高主机销量的罕见现象,美国的X360周销量提高了23%。

8~10小时的剧情模式本身已经值回票价了,而新增的载具。 音乐、新的娱乐方式以及新任务 和大量新多人模式完全是物超所值。它无疑是有史以来最受欢迎、 最棒的下载内容。它也为互动式 剧情表述抬到了新的高度。这是 在短期内很难有人可与之匹敌的。

── G4 TV, 100 分 《迷失与诅咒》绝对是一个巨

《述失与诅咒》 把对是一个巨 无霸级资料片,让人以崭新的角 度发现同一座城市,并为未来的 DLC 设立了高得过分的标准。

X360 Magazine UK, 100 分

它的内容含量绝对是令人惊愕的,愤青们也许会争论它是否值 5000 万美元,其实我们只要用微不足道的 1600 点(13.6 英镑)就可以把它从 Xbox LIVE 下载来偷着乐了。

**——美国《电讯报》**, 100 分

《迷失与诅咒》让我不禁怜悯所有的 PS3 用户们, 痛恨《GTA》的玩家们不会在这里找到任何改变想法的东西, 但系列粉丝绝对不能错过这个具有无比深度的资料片。

Gemeintermer 90 分

#### 星之海洋 4 最后的希望

Star Ocean 4: The Last Hone

发行商; Square Enix 编量: 56万 发售日: 2009 年 2 月 19 日 综合评分: 72 分 类型:角色扮演

十几年前索尼是靠 RPG 打 败了任天堂,微软知道在日本打 RPG 牌绝对错不了, 而 RPG 之王 Square Enix 当然是微软的主要 拉拢对象。2007年中《星之海洋 4》刚公布时并未确定对应平台, 关于具对应平台的猜测成为很长 一段时间内人们津津乐道的话题。 之后微软加紧努力,终于用优厚 的条件使具成为 X380 限期独占游 戏。长期支持微软的 tri-Ace 对 X360 的开发环境驾轻就熟,而作 为《最终幻想 XIII》发售前 SE 最 大制作的日式 RPG、(星之海洋 4) 也确实没有辜负人们的期望。该 作在日本发售当周实现了18.8万 套的 ×360 日式游戏首周销量新纪

录, X380 当周销量暴增了1.5倍, 达到了2.5万台,不仅大大超越了 PS3,更是超过了WII。微软虽然知 道〈星之海洋4》威力强大,却没 有想到有如此威力,以至于X360供 货不足出现了大面积的缺货。在《如



龙3)发售前、《星之海洋4》 让 ×360 先给 PS3 来了个下 马威。到 2009 年 9 月为止, 本作销量突破 20 万,小幅 超过 《蓝龙》,成为日本最 畅销的 ×360 游戏。在美国 本作也相当受欢迎,美版销 量超过 23 万套。全球总计 56 万套的销量同样是比《蓝 龙》高出 3 万套。有《星之 海洋 4》坐镇,2009 年春季 ×360 在日本活得十分滋润。 这是一个多数 RPG 迷买来都不吃亏的游戏,不过别指望它是一个世界级的大制作。

BPG Fan, 81 分

它不会让你惊讶地说不出话来, 不过至少当你玩过之后,对 X360 的感 激之情会比之前更多一些。

-----Planet Xbox 360, 80 分

它不仅把最近的一些次世代日式 RPG 打得落花流水,而且证明了它自己 不再是一个只有一小撮信徒喜欢的美 妙太空歌剧。

— GamePro, 80分

《星之海洋 4》最强的地方在于战斗和关卡推进方式。它让游戏引人入胜,可以成为你的 2009 最佳日式 RPG 候选作品

— IGN 80 分

《星之海洋 4》的故事很小众向。 角色很烦人,不过战斗系统很有战略 性而令人上瘾、所以值得一玩。

——GameSpot, 75分

#### 光环战争

**Halo Wars** 

发行商,Microsoft 发售日,2009年2月26日 类型,即时战略 销量,156万 综合评分,82分 早在2004年,Ensemble 工作室已经在开发一款家用机的即时战略游戏,并自宣标将会制定家用机的形式的操作规范。Ensemble 为了解决困扰家用机的用TS操作难题,花了一年半的时间专门研究操作方式,他们对研究成果非常满意,自称有信心创造出"家用机上第一款

伟大的战略游戏"。怀揣着这份信心, Ensemble 将他们的计划汇报给微软上层,结果被分配了开发《光环》 关联游戏的美差。2006 年 9 月召开的 X06 展会中、《光环战争》正式公开。全球数百万《光环》迷翘首以待。

不幸的是,即使是开发(帝国

时代》的 Ensemble 工作室也无法 完全解决家用机手柄对于RIS的 操作障碍。游戏开发后期,微软对 开发成果非常不满,而且正赶上 微软高层开始启动裁员计划,表 现不佳的 Ensemble 工作室不幸成 为被开刀的对象。而《光环战争》 则是简在弦上不得不发。虽然微软 本身信心不足,不过《光环》这个品牌的号召力还是让它在美国的销量轻而易举地超过了同时期索尼宣传了数年的《杀戮地带?》、首周销量达48.5万,当周《光环

3》的销量也在它的带动下小幅攀升。 媒体对它的评价也属于中高水平, 在家用机的 RTS 类游戏中,它仍是 压指可数的杰作之一。

Ensemble 在做完本作后不得不关门真是一件可耻的事。因为他们确实是尽了最大的努力。带来了家用机上最实在的 RTS 体验。我希望其他 RTS 饭也能尝试一下。因为它绝对值得尝试。

——Gaming Age, 91 分 我们可以充满自信地说。它 是家用机即时战略游戏的成功典 范。

——Xbox 官方杂志, 90 分

《光环战争》并不完美。但它 是家用机 RTS 朝正确方向迈出的 巨大一步。在该子类型中、我第 一次感觉到自己是在玩游戏。而 不是和蹩脚的操作设置撑角。

— GameInformer, 90分

《光环战争》成功地把系列最 棒的东西带到了完全不同的类型 里,它前所未有的简单易上手很 适合推广即时战略游戏。

GamePro, 80 分



对于系列粉丝,《光环战争》是一款有趣的战略游戏,但它与该类型的其他很多游戏一样简陋而浅薄。

—GameSpot, 65分

#### 生化危机 5

#### Resident Evil 5

发行商: Capcom 发售日: 2009 年 3 月 5 日 类型: 动作射击 销量: 242 万 综合评分: 65 分

可能很多人都忘记了这么一个事实——《生化危机 6》其实是Capcom最早向 X360 投诚的标志。

早在 2005 年 7 月举办的微软日本游戏峰会中,Capcom就公布了《生化危机 5》。可能是因为之前该系列已经有过多次臭名昭著的移籍事件,因此业界对于这样一个日系大作投奔 X360 倒是没有太大的反应。微软早在为 Xbox 奔走时已经努力争抢过"《生化危机》系列"的独占权,可惜被任天堂抢了先。如今虽然依旧没有得到独占权,但是至少让 X360 版成为 Capcom 重点开发

的版本,初期的宣传与展示都是围绕 X360 版。

协作模式改变了恐怖生存游戏的玩法、而成熟的游戏节奏确保你永远不会觉得闷。与前作一样,《生化危机 5》注定要成为一款被作为时代杰出之作而铭记的游戏。

GameInformer, 95分

它没有对《生化 4》做出多大改变,但是却突破性地加入双打模式。结果,它不止是一个出色的单人游戏,更是一个伟大的多人游戏。

——GameSpy, 90分

这是两个人的动作盛宴—— 在美味的血液、骨头和脑浆中还 有一点小软骨。

——Xbox 官方杂志,90 分

它是对《生化 4》更闪亮、 更时髦的翻新。它没有前作那种 令人铭记的创新感,但依旧是一 个强大的 A 级娱乐产品。

--- IGN UK 90分

关卡很漂亮,但是《生化 5》 的团队没有学会其他开发商将关 卡完美衔接的技巧——读盘画面 实在是太多太多。

连线杂志,80分



### Stage2n 技术性跃进

2009年4~6月

由于前两年的 E3 展过于失败, 在厂商、媒体与玩家们的共同呼吁下, E3 主办方 ESA 今年铆足了劲 进行大改革, 而各参展商也都十分 配合地为 E3 展准备了不少惊喜。其 实, E3 展够不够精彩, 关键还要看微软、索尼和任天堂三家硬件商的表现, E3 展前发布会的精彩程度就决定了这一年 E3 展的含金量。微软的展前发布会是 E3 2009 当之无愧

的最大亮点,不少业内人士称其为 E3 历史上最精彩的发布会。微软在 将近半年的低调之后,为全世界献 上了一台由始至终都没有冷场的精 彩演出,它展示了微软深不见底的 实力。在这场发布会中有玩家所期 待的一切 包括次世代战争热衷 者们渴望的拍肩重演。

E3 2008 的发布会里,和田洋 一拍了唐·马特里克的肩膀之后, 网上流传着一副漫画:(最终幻想)

与《潜龙谋影》相约守护 PS3,而大难师头时《FF》却悄然溜走,留下《MGS》孤独地守在 PS3 身边。 E3 2008,微软将这最后的 PS3 守护者也挖了过来,并且同样是以拍肩的戏剧性演出方式宣告了 PS3 第三方独占力量的完全瓦解。《潜龙谋影 崛起》虽然不是系列正统续作,而且是跨平台游戏,但对微软来说,能够让 X360 用户弥补玩不到《MGS》的遗憾已经足够,而且这是一个投

资规模与 (MGS4) 同等级的 3A 级 大作。微软的目的是告诉所有玩家: 一切跨平台大作都可以在 X360 上 玩到! 对索尼阵营来说, 一直被当 作精神支柱的小岛秀夫也和微软景 密嬉闹, 这在情感上确实是巨大的 打击。

E3 2009 的微软发布会就像一 出剧情跌宕起伏的话剧,每一刻都 可能出现椋喜。发布会的主题围绕 10 款大作展开,每一个都可独当一 面。它又像一部星光灿烂的好菜坞 大片, 每一个镜头都可能出现超级 巨星, 甲壳虫乐队、斯皮尔伯格等 有钱也未必能请到的超级大腕时刻 提醒人们微软的非凡实力。这场在 E3 展前率先召开的发布会如一声惊 后紫尼和任天堂的发布会都很难再 激起人们的兴趣。

微软的 E3 2009 发布会是一个 演出效果、名人效应与内涵兼舆的 精彩磁会,除了《现代战争2》、《分 裂细胞 新罪》等已公布的大作外, 首次體面的 (光环 致远星)、(求生 之路?》、《除暴战警?》、《极限竞速 3》等大作让 X360 玩家们被一波又 一波的幸福感涌设。尤其是Bungle 开发的 (光环 致远星) 让担忧其单 飞后光环传奇无以为继的上千万玩 家们重新有了盼头。而对微软来说, 这一切比起发布会的压轴戏都显得 那么渺小。

已经连续几个月在业内传得沸 沸扬扬的 X360 体感操作系统终于 在微软的展前发布会中亮相。虽然 从之前的各种迹象, 很多人都几乎 可以肯定这款设备的存在, 唐 · 马 特里克也曾给人们打过预防针、声 称在 E3 2009 中公布的产品将会彻 底改变娱乐业。但实际看到它的概 念演示时, 多数人还是被惊得不知 该如何反应, 我们能做的只能是感 叹它是一款"火星科技"。

之前得知微软将采用类似于 EyeToy 的技术作为其体感操作系 统时。人们都担心这种已经被用了 五六年的技术搞不出什么新花样。



▲经常出于兴趣到 53 展会中乱逛的斯皮尔伯格这次给了微软天大的面子。

"初生计划"打破了人们最狂野的想 像力,将一个未来世界般的游戏新 概念活生生地展现在世人面前。微 软力激斯皮尔伯格为"初生计划" 揭幕,表明该设备的重要意义将不 仅针对游戏, 更将是跨越整个娱乐 业的战略性产品。当画面的进化遇 上瓶颈时, 微软用这款充满革命精 神的体感控制设备实现了技术大跃 进。任天堂率先提出了操作进化的 新方向, 而微软则是用它的神奇技 术在这条新道路上大刀阔斧地开辟 了一个美丽的未来。除了没法把手 伸到电视里之外,"初生计划"几乎 满足了体感游戏能想到的一切一 1:1 的全身动作捕捉、面部表情识 别、空间方位识别、语音识别、智 能对话、实物扫描……"初生计划" 的潜在可能性难以言尽。马特里克 说"初生计划"的目标是打破游戏 玩家与非玩家之间的隔膜 — 即传 统游戏操作方式的困扰。没有什么 比化身为游戏中的角色、用自己的

身体操作更直观。"初生计划"的目 的就是让 X360 吸引那些不玩游戏 的人们,与WII一样扩展游戏人口。 而比起技术原始的 WII, "初生计划" 就像另一个时代的产物。

X360 一直受困于用户群过于 核心化, 虽然它集结了最丰富的核 心向大作、但是对非核心玩家却缺 乏吸引力,微软多次努力为这个庞 大的人群开发休闲游戏, 但每次都 无功而返。如今微软终于意识到从 操作方式的改变开始着手才能实现 目标。我们可以将"初生计划"视 为微软游戏战略从核心玩家的争夺 过渡到真正主流化阶段的标志, 甚 至它可能也会成为微软整个新数字 十年大战略的核心。比尔 盖茨 明确表示"初生计划"将应用于 Windows, 未来这种体感操作方式 可能成为各种数码娱乐与办公设备 的标准。可以说,"初生计划"本身 就是微软的"X720"!



▲小岛秀夫重演拍肩事件再次成为 E3 话题。

#### 本季战绩盘点

#### 国销量突破 3000 万

微软于4月下旬公布季度财 报,宣布截至上个财季 X360 累 计销量已经突破3000万。2008 年7月1日~2009年3月31日. X380 销量超过 1000 万, 也就是说 这 9 个月的销量已经比上个财年全 年多出了15%。微软首席财务官 表示。在最恶劣的经济条件下还 能有这样出色的成绩非常令人欣 慰。尽管如此,由于 X360 销量大 增是以降价 50 美元为条件,而且 上季度大作不足,因此负责游戏业 务的娱乐设备部再次出现亏损。好 在亏损额只有3100万美元。该季 度 X360 销量为 170 万台、同比提

高 30%。上財季微软集团销售收 入136.5亿美元、同比降低6%。 净利润29.8亿美元。同比降低 32%。这是微软集团 23 年来首次 出现销售收入和利润同时下降的 局面。

#### ■ Xbox LIVE 突破 2000 万

继 X360 累计销量实现重大突 破,Xbox LIVE 也创造了一个新的 里程碑:5月下旬微软宣布Xbox LIVE 的活跃会员数已经突破 2000 万。微软表示在经济危机的影响 下、2009年的前5个月时间里 X360 是销售增长率最快的主机 销量比去年同期提高 28%。X360 用户消费能力非常可观。自从发 售以来美国玩家在软硬件上总共 消费了 145 亿美元, 其中 59 亿美

元由第三方所得。X360 用户对网络热情高涨,预计到 2013 年微软每年 在 Xbox LIVE 上的收入就会达到 10 亿美元。

#### 本季战略动向

#### **明雄《光环》新团队**

在 Bungie 脱离微软后,为了继 续发展《光环》这个强有力的品牌



微软开始组建自己的《光环》品牌 开发及运营团队。第二季度里,微 软发布了招聘信息,为《光环》新 作招募软件开发工程师。微软正在 打造的这个团队就是后来公开的

> 它并非用来替代 Bungle 的 开发团 队,而是一个集产 品开发与发行为一 会开发今后的《光 环》新作。还将与

《光环》的影视、动漫和各种周边 产品。343 Industries 负责人 Frank O'Connor表示乔治·卢卡斯对《星 球大战》的品牌运作之道就是他 们的参考对象、《光环》就是游戏 业里的《星球大战》。今后该系列 将不可避免地走向量产化。

#### **普特英版**变相降价

在主机中同捆繃送游戏是最



常见的促销方式之一。不过同时赠 送两款游戏。而且是两款超大作 这样的大手笔就非常罕见了。微软 从5月份开始推出赠送《光环3》 和《神鬼寓言日》的精英版套装。 售价仍为 399 美元。这两款游戏本 身市面价格为 40 美元、微软相当 于将精英版变相降价80美元。

#### ■ Zune 融合 Xbox LIVE

用网络融合各种数码产品是微软 "数字十年"计划的主题思想。索尼 已经将 PSN 深入掌上设备。微软也 不甘示弱。融合 Xbox LIVE 成为 Zune HD 的最大卖点, 通过 Wi-Fi 就可以 连接 Xbox LIVE, 下载卖场中提供的 影视节目, 32GB 的最大容量可以满 足存放高清电影的需求。

#### X 战警前传 金剛狼

X-Men Origins: Wolverine

美行應: Activision 发售日,2009年5月1日 类型。动作 销量: 46万

综合评分, 75 分

对游戏业界有所了解的玩家估

计都不会对电影改编的游戏报太大 希望,能够让人玩得下去的电影游 戏真器凤毛麟角、更何况还是一个 本粤就股什么好名声的电影。正是 由于期望值太低, 当(金刚狼)出 现在玩家面前时。 出乎意料的战斗 快感把玩家吓了一跳。

员 责 本 作 开 发 的 Raven Software 毕竟是曾经制作了(命 运战士》、《雷神之锤 4》等大作的 实力派开发商、游戏成功融合了(忽 者龙剑传》、(战神) 等动作巨制的 特色,场面皿腥霞瓣,战斗畅快淋 流, 是电影游戏中罕见的黑马。而 目由于是在5月份游戏业的淡季里 上市,在没有多少大作可玩的环境

下, (金刚狼) 更显得鹤立鸡群。 由于制情、BOSS 战等方面的缺陷, 〈金刚狼〉在海外媒体中的评价并 不是很高,不过对于不求深度只 求爽快的动作游戏爱好者, 这绝 对是一个能够刺激肾上腺素, 释 放压力的出色作品。

你试过赤手空拳把 250 个家 伙撕成两半吗? 试试这款游戏你 就知道那是怎样的刺激了,如果 这都无法成为你购买的理由。那 我真不知该怎么说你了。

----WorthPlaying, 88分 一切都不完美。但作为一个 电影游戏,它已属极品。期待血 腥金刚狼的玩家都应该用变异人 的速度冲出去买一张回家。

----Planet Xbox 360, 83分 我只能说它是最适合租来玩 的游戏。因为可以爽上6~8个 小时,如果降价的话也绝对值得 买一张。

-Gaming Age, 83 (4)

它就像它的主角一样是个暴 力而凶残的野兽,虽然不够完美。 但充满兽性之乐。

一英国《电讯报》, BO 分 剧情是费解的, BOSS 是无聊 的、感觉是肤浅的,但游戏是好 玩的。

-IGN, 78 分



#### 生化尖兵

#### **Bionic Commando**

发行商; Capcom 发售日, 2009年5月19日 类型:动作 销量: 17万 综合评分:70分

由于在XBLA上推出的名个 怀旧老游戏获得了丰厚利润,拥 有丰富历史遗产的 Capcom 开始 大炒冷饭。以公司创立25周年为 契机, Capcom 的大批经典游戏得 以重生。《生化尖兵》是FO时代 销量不算太高,但口碑一流的名 作。受玩家的强烈要求, Capcom 决定将其复苏。自身人力资源有 限的 Capcom 将游戏交给了瑞典 的 ORIN 工作室。用来试探市场反 响的高清重制版《生化尖兵 重装 上阵》在XBLA上推出后大获好评, 首周销售额就达到了130万美元, GRIN与Capcom都对完全新作《生 化尖兵》充满信心。Capcom 制定 的销售目标为 150 万套。

《生化尖兵》有出色的画面,

有品牌人气, 有相当到位的市场宣 传,一切看起来都很理想,直到游 戏发售,大家才知道它唯独欠缺了 游戏性。(生化尖兵 重装上阵) 保 留原作精髓, 因而大受追捧, 而(牛 化尖兵)却变成一款类似于(蜘蛛侠) 的游戏。GRIN 工作室能够按照他人 规划好的万向很好的完成任务, 而 自身却缺乏制作原创新作的整体把 握能力。《生化尖兵》成为 Capcom 近年来败得最惨的游戏之一,美国 首月销量居然只有2.7万套。虽然 Cepcom 后来表示其最终各机种出 货量达到55万,但是根据市遇机构 的数据。其实际销量只有31万套, 其中 X380 版为 17 万。其中还有不 少是在大降价促销后才勉强卖掉的。 据称由于该作惨败, Capcom 没有 向 GRIN 支付制作费尾款, 这成为 GRIN 资金断流并破产的主要原因 之一。



游戏性臻至完美,音乐非常 大气,而且对于这种规模的游戏。 它的细节简直达到了疯狂的程度。

——Play 杂志, 95 分 如果你不关心重玩价值。也 不在乎游戏流程太直接, 你会发 现这还是个挺有趣的冒险。为 Capcom 重新树立了这个经典品

#### 牌 ——IGN, 80 分

《生化尖兵》将一个迷失在 Capcom 历史长河中的经典创意成功 复苏, 给予其新生, 却没有给予其 活力

Eurogamer, 70 分

虽然经常令人恼怒。在游戏过 程中确实很少有无聊的时刻,故事

中美料不少,有点像80年代的 男子汉动作片。

——英国《电讯报》, 70 分

迟钝的操作。可笑的剧情以 及问题成堆的战斗,就算是等了 20年只为再摇摆一次的饥渴粉 丝们也会被吓跑。

- GameInformer, 63 5)

#### **桑原形**

#### Prototype

发行商 Activision 发售日; 2009年6月9日 类型: 动作 **纳量**,96万 综合评分 74 分

[PROTOTYPE]

6 目份索尼推出了 PS3 的重点 大作 (无名英雄)。获得了业界的广 泛好评。两个星期后, 跨平台的 (虐 杀原型)上市,获得了全面胜利。 作为主力的 X360 版美国首用销量 42 万套,成为当月最畅销的游戏。 (虐杀原型)与(无名英雄)有很多

> 相似之处. 例 如巨大的开放 式场景、发现 自身超能力的 游戏过程,在 城市高楼间攀 爬探索等,因 此对汉两歌游 戏的对比成为 一时的热点。 两个游戏各有 干秋, 孰优孰

名并无定论。微软用这样一个跨平 台游戏化解了索尼独占大作的进攻。 防守阵她的目的已经达到。6月份 X360 的销量仍然持续保持增长, 在软件榜上也依然是 X380 游戏为 丰导。

有些终结技简直太恶心了。不 过我们还是忍不住把所有朋友都 叫来一起欣赏血腥的乐趣。

-Planet Xbox 360, 92 分

操作很严谨。虽然有些复杂。 但那是因为有太多东西可挖掘。如 果你在漫长的一天后想找个东西 舒展一下筋骨、启动《虐杀原形》 虚杀一番吧。

GameTrailers, 86 分

这个开放世界的动作游戏设 定于曼哈顿、证明了即使是病毒 爆发,只要处理得当也会变成一 种莫名的乐趣。

GameSpot, 85分

《无名英雄》在设计上更加 精致优雅,而《虐杀原型》一 老实说——更加狂热有趣。它更 壮观。将更大的力量与选择交给

——IGN, 85 分

我实在受不了某些游戏的廉 价感、不管是过时的画面、后期 令人沮丧的难度, 还是拙劣的剧 情。《虐杀原型》总是让人觉得 是一个价格不低的廉价游戏。

——GameSpy, 60分

#### Fight Might Round 4

发行商: EA 发售日 2009年6月30日 类型:体育 销量: 93万 综合评分: 87分

《拳击之夜》是一个比尔 - 盖 茨都爱不释手的游戏系列, 很多 人可能都记得当年盖茨在 CES 展 中与鲍尔默用《拳击之祠3》大打

《拳击之夜 4》配得上泰森很

多年前说过的一句话:"我是史

上最强的, 我的拳路刚猛, 我的

防守无懈可击……"如果你是拳

击迷, 不买一套就是对不起自己。

出手的场面。鲍尔默说"我很多年 前就想这么揍你"的时候,把台下 观众都迈得大笑。X360 当然是《拳 击之硕 4) 的主力平台。该作以阿 型和泰森两位拳王的跨世纪之战为 卖点, 收录了 48 名顶尖拳手, 是拳 击爱好者的必玩之作。充满战略性 的拳击系统与强大的多人模式是其 备受好评的主要原因。除了游戏销 量达到170多万外。(拳击之夜)丰 富的下载内容也为 EA 创造了可观 的收入。

Gaming Age, 100分

物理系统本身就是一个奇迹了 而且还有令人敬畏的动作真实感 拳手身上的肌肉组织也无可挑剔。

—Game Revolution, 91分

虽然并不是毫无缺点。《拳击之 夜4》仍然是今年最有趣的游戏之 一、不管是跟什么类型的游戏比。

GameSpy, 90 分

讽刺的是、《拳击之夜 4》可能

是禁止拳赛的争论中最好的证 据……当一款游戏已经能把拳击 做到如此真实的地步。为什么人 们还要去受那皮肉之苦呢?

—英国 Xbox 官方杂志,90 分



## 

2009 年 7~9月

8月份索尼在德国科隆游戏展 中公开了超薄版 PS3, 下调 100 美 元的售价博得了业界的广泛衰奖。 与此同时 X360 的降价也被认为是 不可避免。对索尼死胶不放向来是 微软的一贯作风, 打压索尼的一切 反扑行动是微软的战略惯性。所以 在科隆游戏展之后, 精英版 ×360 降价 100 美元的游戏店宣传单扫描 图开始在网上出现, 新一轮的价格 战风起云涌。

微软于8月27日正式宣布精英

版 X360 降价 100 美元。在日本则是 从9月10日开始降价一万日元。令 人稍感不满的是降价后的精英版不 包含 HDMI 线,对此微软发言人诡辩 道:"我们发现使用精英版高清线材 的 X360 用户并不多。所以决定将其 取消。"虽然只是一个小小的细节、 但是这在一定程度上反映了经济危 机下微软对于降价的百般不愿。微 软将精英版降价到299美元的同时。 原先 299 美元的 80GB 标配 X380 降 价到 249 美元, 该型号售完即止,

今后不再生产。可以说微软这次对 PS3 路价的回应并非实打实的路价 反击, 而是以同样的价格将 60GB 版升级为 120G3 的精英版。由于精 英版的造价比 80GB 版并不是高很 8, 这样就可以用最低的代价给人 以"降价100美元"的感觉。

去年秋季 X360 降价 50 美元, 把 PS3 打得落花流水, 销量创造了 新高。今年面对索尼的大反击。微 软却采取了守势, 其实只要从它的 财务年报中就能发现原因。上个财 年微软娱乐设备副利润大跌, 在经 济持续下行的环境中, 如果与索尼 进行降价硬拼, 本财年娱乐设备部 很可能会重新出现赤字。而自从比 尔 · 盖茨退休后、鲍尔默已经向 游戏哥门下达军令状——今后 X360

业务要以盈利为目标。所以微软明 知 PS3 降价后会抢走大量市场份 额, 知没有采取以往惯用的战术打 压策略。而且在精英版降价之后, 为了弥补损失, 微软将英国地区的 Arcade 版售价从140 英镑提高到 160 英镑, 其他周边产品的价格也 有小幅提升。微软发言人称、X380 从来没有加价过,现在英镑汇率跌 得太厉害,所以只能提价以弥补汇 兑损失。而且即使涨价, Arcade 版 X380 仍然是英国最便宜的家用 机。此外微软也不忘推出更高端的 机型。精英版 X360 公布后不久, 就有 250GD 硬盘的超级精英版被零 售商曝光,分析家预测明年底可能 还会有500GB 硬盘的真。超级精 英版。所谓超级精英版无非是填补



▲这个精英版套装是今年年未高战 ×360 的主力

原精英版 399 美元价位的高端机型、 其市场目标是那些对价格并未是很 敏感的核心玩家, 因此准备了与《现 代战争?》等超大作同捆的意装。

简而言之, 无论价格战如何发展。 微软总是会有售价更高。利润率也 更高的高端机型。

微软敢于采取守势, 是在利润

与市场份额的抉择中选择了前者。 同时微软相信 X360 有能力排讨索尼 的这次进攻,守住自己的阵地。微 软的信心依据是上半年 PS3 与 Win 的销量与去年同期相比销量跌幅都 达到了两位数。而 X380 的销量组 提高了17%。在欧州 X360 也是上 半年惟一保持销量上升之势的主机、 销量同比提高22%。累计销量突破 900万。

比它预计的还要惊人,发售三周即 销售逾百万台。甚至比 Wit 还要强 势。原本 X380 销量几乎都是 PS3 两倍的美国本土也被索尼攻陷、爲 英版降价后虽然 X380 的销量有所 提升, 但幅度并不大, 在美国其销 量已经大大落后于PS3、而在欧州 和日本更是不到 PS3 的一半。为阻 止 PS3 继续扩大战果、微软联合零 售商出台了紧急补救措施。从《光 环 3 关降神兵) 发售当日开始, 美 国名家零售商推出了 X360 精英版 的新一轮大促销,购买 X360 的玩。

家只要在微软指定的网站上登记申 请。就可以获得微软器出的50美 元,X360精英版的售价相当于降到 了 250 美元。这次促销完全由微软 买单,零售商不用损失任何利润, 因此零售商的配合非常踊跃。之前 X360被 PS3 大幅超越, 是因为在 售价相同的情况下, PS3 多出了蓝 光播放功能、而在实施现金汲还之 后,X360 再次具备了价格优势、销 微软没有想到超薄 PS3 的威力 | 囊也随之迅速回升。当周在现金促 销和《光环 天降神兵》的共同推 进下, X360 北美销售重新超越了 PS3。虽然这次现金返还活动是限 期进行,不过在结束之后,微软推 出了赠送两款游戏((完美机车) 与 (乐高蝙蝠侠》) 的精英版超值意装, 算起来比 50 美元的现金优惠还要值 钱。微软秋季保卫战的成果得到了 巩固。微软表示 X360 不仅在美国 夺回主动权,而且自从精英版降价 后,其欧州区销量也提高了43%, 累计销量达到 1100 万台。仍然保持 比 PS3 高出 100 万台的领先优势。

#### 事游戏业务继续重利

多数游戏公司的财年结算截 止日是3月31日,南微软则是 5月30日 因此微软的2009时 年的统计期间是 2008 下半年和 软娱乐设备部亏损 3100 万美

让人们捏了把净泽。担忧经济鬼 机会把好不容易实现盈利的微勒 疑虑——虽然经济不量气。 鰻牙 <sup>機械</sup> 设备部仍然有的维**亿美** 層。虽然此起去年的學家也美元 下降了许多。不过毕竟是实现了 连续第二年的基础。

■ X350 降价 50 美元是利 同降低的主要原因。不过主机**能** 量大填、Xbox LIVE 收入增长槽 **素弥补了利润的下滑。至于微数** 集团的财车销售收入为 584:4亿 表元。同比异任 3%。 景乐设备 那销售额为 77:5 亿美元。周比喻 辰 6%。

限据微软发布的数据。2009 财年 X360 销量创造了历史新 大幅提高到 1120 万台。 元前降价星然导致利润大幅降低

k式出现的状况。简而言之,急于打开日本市场B 世代的嘉嗣石。

#### 李子战后动向

2007 年被得 · 庫尔競精到

#### ■青软被收购 EA

· 東为微軟互动製乐部副总制 ■ 滑 "高层互接"观象被认 文写 EA 试图打造联盟的 过事后证明并无此事 剛 限款对 ₹A 兴趣浓度是不争的意 集。2009 年后 EA 业绩不断下跌 季到了李常令人心动的地步。这 时传出了微軟准备差低价收购 EA 的爱理。排月29日 码 由于收集 出面群语,不过权威渠道传出的 - 进校证是确定其基 有意收费

的发展中立下汗马功 - - 工作技术的技术学术业队员 ■■■ ■ mine Kim 在 9 月中旬宣布 撇軟对这则消息处理得非 常低语 真实原因至今未明 昌 M Share Kim 在微軟工作了19年, 但是以他的年龄就退休实在是太 早了一量,Shame Kim 之前掌質 去年秋季开始,Sungle 脱离 MGS; Freemble、ACES 幕工作宣因经1 不善而关闭。这可能是 Shane Kin



#### 

#### 自日本厂商量通之能

从 2005 年开婚,事年微软在 

TGS2009 期间却没有任何已式 RPG 公布、反而是《星之海洋 4 國 導移植到 PS3 上的原 X360 独占衡

TGS发布会中几平没有任何新作 的发展前景。据与微软合作密切

#### NAM Interactive 公司其开宣者还

**哪**,日本第三方其实一开始就不看 FF X360 在日本前发展。之所以对 其大力支持。是因为微**软提供了**3 足的开发经费,而且有非常完备的 技术支持。相反 SCE 几乎没有任 何資助与支持。虽然第三方明知识 回成本。但是可以在微软的支持了 灰得次世代游戏的经验与技术。 權對 PS3 上收回投資。50年会要3

戏软在 IGS2009 期间全力宣传 初生计划 阿媒体演示了由日本第三方开发的两素对应游戏, Teito 的《太空侵略者 稜壕版》、和 NBGI 的《块鸡》、杂软还邀请了小岛秀夫、名越稔洋和稻船载。二这三位名制作人进行了拨口秀、银整了 初生计划 的美属前景,并代表其各自所属的公司宣布今

后等全力支持该是 1000年100 展之后已经各大第二方部或陆续续收到了"初生计划"的开发工具包全球 16 第主要第三方厂商已经宣布支持。这些厂商占据了全球第三为软件市场7 度以上的份额。另外版数游戏工作富也从9 月份开始大量招聘"初生计划"的游戏开发人员用选算他们正在成立一个专门开发幅关游戏的工作宣



# 其名法典》 MagneCarta II 发传音、2000年3月1日 类似,是色粉液。 辅系,19万 统合符分,约分



还是成为了话题之作,用版家像的 声优许智也多人印象深刻。韩國游戏。商的技术力相当了得。这歌便用"虚划引擎3"制作的 HFG 中也 有不少令人惊畅之处。在它发售首 《真名法典》,拥有史诗级回 命制 NO 所有的标题、广阔、戏剧性、战斗与细节,一切都没有 打被传统。是无限的操鱼类展现 能性使其变得特别。

令人难忘的故事,以及故事 的讲述方式,加上创新。铁节奏 的战斗系统,让《真名法典刊》 征服了我。

Alfania - 40 🍁

它有出色的战斗系统、细腻 华丽的人设,这些都把你抱到游 戏里边打边狂呼——即便你已经 重复了上百次。

出色的画面也掩蓋不下《真名 法典 (1) 庸俗的剧情和恼人的 A(。

比起更精美的日式 RPQ,韩式 RPG 以其廉价粗糙著称,《真名法 美川》全身心地证明了这个观点。

## 编述使 阿克汉神森人院 Bosmoth Arishom Asylum 发育员、Eden 排動: 199 77

可粮》。2后 又 1 扩质电影游戏 与证家和竞 如果总之前的〈统体 粮》还有根毒人特保海等等 那么 以数《蝙蝠侠 阿克里姆枫木院》则 最充气户。 9位 随作品。

↑作量 ·· Ksteady 工作至与

Eicks 和华纳兄弟互动娱乐 《LE公司强力合作的诚意之作,最初其实是计划开发成,就音乐旋冲型动作游戏,后来又设计成心游戏。最后才决定全力制作成。就高质量 1A级大作。《蝙蝠侠 阿克沙姆族人院》的素质之高超出了所有人的特朗。获得了几乎的有主要游戏媒体的盛赞 拉丁宁斯世界纪录表录为 史上,评不第一个起级争难游戏。打她

了之前的记录保持者《漫画英维对Capcons》(90分。在,时下旬、它成为最大的话题之作,媒体的高分妙作推动游戏销量不断攀升,一个星期内销售了一万角 两大机种总,计销量、英国作业的 HOCK Sthad, I作至此火战成名。多家甲影公司产柏强谐 其先作电影游戏

这是一款如此精明、副本如此出色的游戏,充满了对原作品的爱、我敢说它是有更以来最棒的电影游戏,甚至可以说是这一代主机的同类游戏中的最强之作。

《编辑侠 阿克汉姆家人院》 就是今年的《生化青兵》,不是圆 为二者之间有什么关联,而是因 为它们的创新能力,以及筹种独 一无二的圆数感受。

《阿克汉姆森人院》是一个可含你完全着迷的游戏。可以自

豪地向当世经典如《生化危机 4》、 《赦争机器》、《生化奇兵》等叫板。

《河克汉姆旗人院》用大量的 精巧系统成为了当之无愧的"鳊 蛹侠模拟醋",成为鳊蝠侠的感觉 除补了它的缺陷。

没有哪个惊改编游戏的开发 高能比 Rocksteady 更提解原作的 精髓、这毫无疑问是对黑骑士的 权威诠释。

### 「The Beaties: NockBand ※行義: MTV Conce 波雷日: 2000年0月0日 株田山山山 北谷市分: ●公

在1 上年呈過节的 共年變 本, M 、 景裁 。 or f er 称 ? 了甲青虫乐队上州手乔台 同望 森之子太阳 [[ 里森 ] 莫欢《古 他要避)的过去得知M 、 內晦 ? Harne A. 特计利用发《程度中 A). 主题他指示电话一个原下は 党事乐队的晋升游戏 为了定成 创办的苹果暂乐公司, 井边服子 保わるよぼ。野洋子等上書 服在。之后传出了Action、不 M / Garries 争夺甲壳虫水队滑权 的传闻,最终是由M1。 ames 天命取得受权 按照当时的协议, M 。 農低需要付1 万季元。 ク 后耳根据游戏销量提成, 最高需 支付 40.0 万美元 E4 109 微软 发布会中、林戈 斯塔尔和保 罗 麦里尼这两位仍在世的甲青

主成中以及另外两一成年的家人平 高豐世 在蘇武三界相為中界的成 为走额 也确立了。中 铁矿主力 地点。



 《甲壳虫 据读乐队》为乐队 | 报音乐游戏制定了新的模准 | | 将根准找到对条。

Harmonic 前進了一个配得上 甲亮虫的特品,更減要的是、常 戏剧性地提高了音乐类游戏前整

#### 作本平 Familia all ling

一个做根群化的游戏。所有乐 张美音乐游戏在它简前都相形见绘。

#### 只有它才即得上位宝皇上最伟大 纳乐队

推過封甲完全示队維護而可 並的紀念。這是一場經越游戏的 推奪。即完全結子這個了數码世 提。——英國《集俱報》。即分

### 光环 3 天降神兵 ||ale 3: 0UST

发行画。Microsoft 销量: 961 万 发售日,2009年9月22日 综合评分,43分 美型: 主视角射直

微软曾经宣布与彼得 本克逊合作中发《光环历代记》,然而该作的取消以及《光环》电影成的搁置使得已经组建的庞大团队无工可开 与此同时、《光环 致远星》项目启动,Gunge 意识到在这款游戏之前还要有一个新作填补空田期。制作人Curt.s Creamer 提出制作一个?~3小时的"迷听单人游戏",看过提案和预算后,工作室主管 Harod Ayan 批准该作投入开发。

《 水 环 》 部曲 巴 经完结.

Jurse 希望新作能带来新面貌。他们花子几个星期,扩企主角、选一曾经提出了外星盟的角度展开剧情的方案。 西来卡勒先作者从为这样太富陆。因此还是选择人类阵营,并将主角锁定为地狱争兵部队(他场,天降神兵)是从2.8年,用才从概念构制上式进入开发阶段,开发阶段,开发阶段,开发阶段,开发阶段,开发阶段,开发时间,是 Junse L作案第一个制作高制低于两年的游戏,开发团队总共有个人。

微软在 , 8年 、目的 5 展期间, 正式公布了《光环》 天降神

「兵)、当計談软表示这"并非完整的 藉成",而是一个資料片性质的作品。 但是在制作过程中,(天路神兵)的 规模越果越大、已经远远超出了当 初桐想的DLC 规模的 J制作。另 方面、微软发现 2)。在秋季手中缺 乏具有决定性意义的独占大作。于 是平足军(天路神兵)的定位从"资 料片、升级为一外传","reamer 认为,"a~1" 图的游戏内容已 经够格成为一器的就成"

虽然微软叩这 原本只是资料 片性质的薄钱实量 了、 (4) 美元的 初准游戏售价,数的与铁杆 (平) か 支持者大き率为之实即 所 [13] が 是一 : 双碟装的游戏, 胸状态作子 能得到 2010 年《光环 致此星》 的多人模式内测机会。微软对《天 降神兵》的宣传规模几乎可与《光 环 3》看齐,零售商的后始活动也 非常猛烈, sameStop就在美国 的 3700 家分店型举办了首委会。 与往年的正流续作 样,《天降神 兵》以推枯拉朽之势帮助微软打 晌 7年末商战,两个星期内实掉 ? 250 万套。顺利成为 9 用份美 国最畅销的游戏。游戏对集首日 就有9 万人同时在线网战,在二十 个,的内、总算进行了。 8万 局施戏 (水环) 玩家工生成"狂 势基胜微软料、由此了焦借脑漏 巴 来势成 赵的索兰

進介"此环》在保持長身難力 時間時刻正下前作前錯誤,並其平 負重托。這是个平小前或前。北其 是在士官长缺席的情况下。

※ 管方杂志, 16 分 類果你像费一样,发现这些年 来正逐渐不那么爱《光环》字、 譯 么《悉降神美》新鲜而令火兴奋的 体验得会重新点期体对这个科幻》 每里制的热情。

GameInformer,每分 有是文的新蒙巴萨。被特的气 须和出色的 Firefight 模式。我发现 自己在这个《麦莲种美》上花的特

#### 何解过了似在的任何一个《光环》。

inglight 養文會企作時間上 除意程測:要查你身上是个大石 头再用皮带绑起来才能让你平静 下来,多人模式看满是这个是球 上的顶级水平。

表认为《光率》 美锋神典》 表认为《光率》 美锋神典》 设有完以来最特的《光环》游 戏,流程比之前短。但是质量更 等,是一个直接直接兴春不新的

The same of the same of



## Stage4a 年末商战

为了舞器21 年 '初生,+切 的角灯,微软海瓜多大作"仿势 资源为转移单明年的大作员目 今 好伴年末商战采取 个于势 在感奇 竹斯+利, W · 美国销量达55万台。 PS3 为 44 万, 而 微软并未公布数 据、据推测 、 销售可能只育 3 万左右。唯以上目从限期60美元 **顕金返添走がたゆた × 在業** 閉鎖電粉制度 超11 产势也刚走着 束, 10 用份×1+)在美国权销售了 5 1~1 而 PS3 为 1° 万台 金手 11. 微软与 此零售场合作再层展 肝で佐惠幅度極大的限期促销活动 从 用"同开始 美尔玛开始展开 Arcade版 x st 的大促销。活动 期间风是。200美元在沃尔玛胸翼 Arcide版。成可以获得 张 100 美元的代金券, 这张代金券可 以用于购买沃尔科网络商城中的任 何物品。这次促销的效果非常量著, 当周 X380 销量提高了 倍/ 然而 由于活动期限很知,第 高 X 360 销量又开始下跌。而且由于大降价 位限于沃尔玛 家零售集团,激怒 了其他诸如GameSt、p等连锁集团, GameSt p 高层公开抨击沃尔玛此 举属于打压对手的不正当竞争行为.

由于天尔玛的路上促销以及精 **萸版同捆赠送两款游戏等诸岁仇惠** 政策、《自份》160 在美国的销量 終す反越 FS1.け耳高生子 1.わ台 当 g×30的美国硬件销售额达3-21 记美元 不过在全球范围, 中的 销量凸处落广下, 但被软仍然 +原正,1降,打湿这场工来变化 **南队在于战跃港中投稿等中应商**别 的品本 为对性。"发育战略性投资 福川至下。公广蜀处神查消量香灯。 化是软件销量继续 \* 科·司勒、铁砂 牛锚维比列族 "也 , 一样沉 元超、片 利 以 , 存于区、装料。 量!于 A 的 A 在软件销量产商 自' 其土和年4 。 最精齐上 4的 「但人行」微軟表下 1 円 サンデ 在美国的软件销售额达到了1011172

美术 是 公司历史上最高的 11月 資售額 软件销量高原明权利分收 人喜 这些可观的收入为 初生计划" 提供了弹药、微软第一产游戏的表 频也~~:色,《YKA 天晓神兵》 典 早期の消售イング万套。実現 · / 美 T 的 轴 笔 皮 A .

战争为竞赛 1 高英令的 切战 懿敬文利是在人。 计双季蓄极、 F180、减强而为创制技术的未进可 在竞用子给 初生计划 传元 个 素人的放酵料化的。参加了四次内。 所共成6 某业界人主透露。 初生计 划 竹肖发 格门能 要 50 英镑, 武魁子×4 推测的 314 第元 而用 透豆酱的古发对应游戏将会达到14 款(数数面时行)前降低×小的 售(同)的推生 多生计划 证 机的同隔套装 如果顺利的 新初 生计划"的首发数量将会达到 500 万部。(光环 致电晕) 有望成为"初 生计划 的首发人作, Unge已经 表丁 液作 可能会受持 "初生计划"。 抵证内人主透露, 多作将会是(光环) 历史上的 改重大突破、抱怨《光 环》的拆式设计「医瓦赶不上的 代的玩家相信与在本作中找到满意 的答案. [[ , nes 对"初生11 %" 的态度为从 为利的不阿 阿安成全 九拥护,专门为其开发了实用强大 的角线 攀 似第 丁至第 广都 让 经人门接户"压燃化代序"被主" 依约分 1 准备 2009 年末商战的低 请表示证微软为往大计中的一个警 势阶段,如少微软的目标早已不是 争当亚军,能否一鼓作气直冲霸主 于位9 明年的今日或许答案将会揭



▲《光环 致远星》将会采用黑暗真实的风格。

#### 李季战辅盘派

#### ■游戏业务利润**酮**備

微软发布的7~~ 月份财报量 示,过去一直是赤字重灾区的操引 设备部正在成为整个集团中的黑 眼之里。在微软的这个新财年第一 度量 集团收入降低 14%。利 降低 18%,而娱乐设备部的利 润却几乎增加了一倍,达到了3.12

亿美元。虽然其销售收入从下源 亿美元减少到 18.91 亿美元,但是 《中游戏方面的收入却提高了1亿 能元、Xbax LIVE 的收入也提高了 50%。《360 的累计销量逼近 3400 万台。游戏业务收入与利润简比双 双增长的原因是去年間期 X360 F 价 50 美无造成液收、今年虽然在 PS3 的冲击下销量有所降低。但利 網車兼中有升

#### - 李内基电元

#### ■《天降神兵》的宣传失误

2008 年 E3 展期间,微软管器 进行了某神秘大作的倒计时,但是

被撤销。当时人们都认为这个新 作公布计划被取消的原因是模软 已经有《最终幻想 XIII》跨平台的 票据新闻 再且索尼也没有反击 之力。因此无需再拿出另一个身

#### **则。现在我们都知道当时这**非 倒计时的游戏就是《光环 天棒神 兵》。但是当初倒计时取消的原因 其实是因为微软内部的沟通不则

Bungie的游戏设计主管Lara Bakken 提載,Bungia 与微软公关制 道《天阵神兵》到底是外传还是

**使得到**。不知道如何对其进行正 痛的复传。结果就导致初期宣布 其为资料片 副后期又表示是一款 完整的游戏 但多数玩家都先入 为主的认为这是资料片。至于《天 降神兵》60 美元的定价 Bungie 也

#### 

#### MGS 把角(MGS)

微软鏡蘭《潛龙谋影》(MGS) 的意图非常明显。不仅势力取得了 《潜龙谋影 崛起》 满且不断从小 **岛纽控人** 維小岛秀夫的助理制作

小岛组的音乐制作人户岛壮太郎 也加盟 MGS、今后将会为《光环》 新作制作音乐。343 Industries 正 在聚集鐵来越多的业界顶尖人才。

#### 使命召唤 现代战争 2

GSH of Ducy Modern Wartare 2

发行画,Activisien ■lisserd 销量:634 刀。 发誓日: 2000年11月10日 朱樹, 生投角形式 宇全评分: 科分



于如本 to sion 宣称的一样。《使命,晚 现代战争?》是"04年的之无愧的第三人作。这个夜 资达?它美元的超级大作时看了 证界的多个第三、游戏的首目销量达到40万章。而且这不可是北美和英国的销量。以全球范围计算,其首周销售额达到5万亿

美元 打破了包括。说 电象 音 年在这一切误乐产品的。录 世超 过了之前。的《横 T霸道》》。目前 《现代战争》》 直在欧美游戏销量 核中埋持前 平的 置 素计销量 以特人的速度增长 据 \*\* 多年 本作累计销量有望超过 1111 万倉 销售额将会超过1117 亿美元。目前 「(優からは 糸を) 的累」(销售額 足物能。・ まっ

\* し棚角数量最大 最き好的 ・17 所多 ・ 小版自然是 十代战 争 )销量最高的版本、此、《版 高士》 15 一左右。微软在原件发 售「斯雅士子」 10 PM に補限分版 手材、必要等等等有 、 し砂線 的×460 在《现代故事》》发售后。Art 500 377177. 股价大额、用前《使免召唤》在27717. 股价大额、用前《使免召唤》在2772. A3 正在努力扩大具影响力,为此或至了第一家工作空间贵开发设务及。今后新作的推出速度将误更

本教科书、教他们如何在开发线 作时融入爱、细心、关注、消色 与技巧。这是所有 FPS 進不可不 一个

一美國 Xbox 官方杂志, 100 分 它并没有解决前作的所有问 题、但是在这个游戏中融入了太 多高质量内客, 它几乎肯定会成 为未来很长时间内能量常玩的骑

TUP 100 A

它的惊人画面和音效是令人 无法實表的。游戏的内涵简直本 源厚了。我可以再写 800 字说说 每个关卡近乎荒谬的细节注重程 GemeSpy, 100分

现代战争。》在画面上量立了太高的标准,以至于我们整个业界只能仰望它创造出来的重圈。并以此为目标而努力。他们找到了真实性与娱乐性之间的完美平衡。我们在评判时真的维带忘记了我们并不是有观看高牌太

Planet Xbox380; 轉分 其他的忧点就不識了。機劃 底《现代战争 2》的情感冲击力 才是其值得我们致以最高敬意的 理由

Play 杂志,两分

#### 接限竞速3

作用主義は

发行酶: Migrosets: 发育日: 2005 年: 10 月 22 日 类型: 意速 销局: 190 万 综合评分: 解: 分

業辦戏史上排名第19、是目前为止 與世代主机上得一最高的赛年游戏。 本作中政录了400 多辆汽全可改造 的赛车 联目 50 多家车厂 每辆车 使用的另边称数量对产前作的 倍 成上,并收录世界各地的(多条 養质。本作的销售速度也超越了前 作,用一个目的时间突破了 5 万 套、蛋熟与 (5 塞车)系列。相 比还有 定差距,不过其些能漏人 之势已经开始上户,yphor,感到排 力大增。

回放功能消除了当今多数要本模拟游戏的幅人之处,而改装车多到荒谬的内容和网络支持让游戏体验更流畅而有趣。60 美元的《操限竞速3》带来的价值高于任何类型的其他游戏。

《极限竞请 3》的画画美得让你的眼睛出血,而且不管是你奶奶



还是舒马赫都能玩这游戏,它有爱 游戏 李族需要的一切,但是不知为何就 。是无法成为经典。

—TeamXbex, 95 5

将《禄陳竞達》放送我们的 X360 菲刻起,它的华丽与精致的驾 驶操作都让人尖叫、从每一个角度 来说、它都是有鬼以来最棒的来来 Flanet Xhox360, 86 g

这是赛车游戏的指模。它美 新疆面、漂亮的操作还有令人 满足的生涯模式,多人模式也令 人敬畏,这是本代主机最强的赛 车游戏。 集超越它需要运气。

#### 求生之時 2

Jeft 4 Book 2

等行動。 漢字與,2000年7十五十四 类型,主使用射点 領漢;100.4万 综合评分,即分 在上, 期间。他的新作中 《术主之路》》是最多人意想不到的 游戏之 。而自从它点点之目起。 就遭到很多远家的抵制 上 J人从 为这款挂着缝作来你的游戏只是个 资料片,甚至有人认为是、a、P 数 意把本表属于前作的内容拆开来变成了续作。不管怎样,这个延续前作特色的维线同样在玩家中大受欢迎。 > (4) 利卡尔两个版本出场量轻易突破百万。

由于vave创始人Sabe

Newe,是前微软职员,ave与、微软关系亲密,《求生之路?》仍然保持×360独占。vave联合EA为本作投入了5万美元的自宣傳预算,是超前作1万美元1的预算。市场调查显示,《求生定

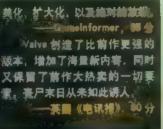
22 2 00万亩时已经在玩家最期清游戏都行榜中名列第五,之后游戏的 预订量比前作高出了30%。在游戏为售前。它的预订量已经是前作的 四倍, Valve 表示本作是其历史上销售速度最快企 游戏

无可争议。它的每个方面都一美化、扩大化、以及维对的激 比前作好,它再次偷走了 X360 量 佳合作游戏的桂冠。

Xbex 官方杂志,而分 如果你和别的家伙一样认为 这个線作来得太仓促、赶紧把话 香回嘴里吧。《求生之路 2》拥有 一个出色的缤作所需的一切。完

🚢 🕒 🗯 🐴 Valve 创造了比前作更强的 版本,增加了海量新内容。同时

**衡。丧尸末日从未知此诱人。** 





### Assassin's Crood it 发行首: (Almoft)

发售日: 2008年11月17 11 综合评分。部分

热年前《乘宫·摹》·□□ 独 1. 为为路下 1~ 事營養成 村、 后来的结果证明了看鸦比量的英明。 (東,客信条) 销量超,13 40,万套, 其中X360版比PS3版包出TIN万 **企**。以最近由来商程最好的销售成 绩 《加洛信条》 电燃取得了大成功 不是其正的,碑林不好、任多效。

太单点是主要原因 / 呈现绿作的 大进化, 高程为《集智仁等》相 建"150人的超大团队规模、标当 于前作队伍的 倍, 开发成本至少 皇前在住两倍。

(東宮信筝) 下点玩望, 九 个是内容的丰富程度还是并下设计 乱大幅超越前作。 育智总裁 v.es. Guiemot 曾对前作提出"媒体综 台评分路过90°的目标,结果得分 不至 6)、以及《刺客信条 》以 41 · 的% 存分你社了 ve 的资 糖 根距 andrank xa的统计。 x 版本定看与下PSA版語1 # 指蒙方面に足メ 敬言組[a 优势 及版本自与销量人 1。 万, は前作息 た 第 内具累け销 量 3经达到 24.7 万。其印 \* 60 版 达 133 万。目前本作保持在略低 } (现代战争)的销量水平槽 续执销, 育碧以广其最终销量有 望超越前作。



很少有游戏能在宏观和微观方 <u>高都实现这样的质量,它时而如史</u>。 诗,时面如散文。真挚而愉悦。意 的规模宏伟,但量动人的时刻往往 来自量小。量精雕细琢的片段

-GamePre, 100 分

除了出色的剧情外。《刺客情 备 (4) · 最重要的一点是它其也不

会條前作那样让你想把琴板碰測 电梯上流

-GameSpy 100分

《劇客信条 14》是一个复杂、 度熟而动人的旅递。它已成为创 意与技术相结合的设计基准,由 此创造出本代主机的顶级杰作。

-Gameinformer, 95分

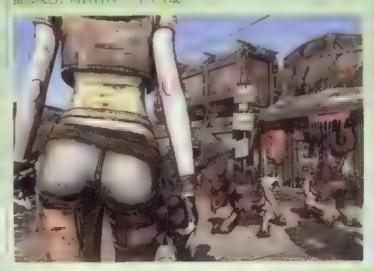
#### **horderlands** 发行病。Take-Two 发誓日 2008 年 11 月 77 日 表聲 ( 京视角射囊:

综合评分;84分

Gearbox 是微软的爱料、曾 经开发了《光环》 ( 助告游戏 不过由于一直以来都是以制作权 柏荫戏为主,由其独立开写的。"《战 义兄弟连》系列"又销量不佳, Learbox 希望全力制作一个 3A 级 大作改变自己的尴尬处境。《边境 之地) 是其拼尽全力的游戏, 200, 年9月 (Game nformer) 杂志以 封面故事的形式对其进行了大篇 幅报道 使其成为最受关注的科 幻新作之一被认为是"k Games 代理的又一个王牌。在制作中途

本作经历了 规彻底的设计要更, 料門前的 口画前改成"原细胞等 响烟腻的丰勇喜桑鱼度。 多与了这 **伊特型 (边境之地) 不仅画面令人** 當"祝日、而且将 ner 与 n r 5 成

功结合 被モリ人以为是超越《辐 射引 的游戏 华意是 款主要方 ・・の开发的游戏, 木作×3% 数的 销量 1. 平大至一分版的 停



这是一个漫长的旅途、意 中充满新青,而随时可以跳到 朋友的游戏中使得这个本巴精 彩的游戏更加耐玩。

GameInfermer #3 分 《边境之地》很棒,但不是 给所有人玩的。它锁定了特定 类型的玩家、如果你喜欢激烈 的战斗和或者暴雪 PC 游戏的那 种风格,那么你就找对地方了。 -Xbox 官方杂志,紹分

你可以说它是《暗黑破坏 神》的主视角膜、《抵抗 3》盒 作模式升级版,《怪物猎人》西 方版、或者 FPS 玩家的的聚会 游戏。不管你怎么叫。《边境 之地》是一个堪称伟大的FPS RPG 结合体

JUP 83 %



微软用 5000 万美π / ハー・ハ 那宝英ヤマ(横 ) 新き ) 和馬



中馆《系科片,而这两代条料片的 各容是丰富也确实物得了一款完整 的人作。通过网络下载环编了不菲 的成人后。如今 《 在耳时往风 场信乘时隔着带 " 徐秋片《见流 托,定歌》的上田神出" 零售版例 〈田中观轶事》(17] 经通过 干载环海水《内学》片平原。 《 下身》、编量,是称"首十错了"。 化定 这年竟是《',A》、ake Ac 对 具有很高的期望,其结果无法令人 满意、数使 ake Ac 或以以零投 有达到收"比标。无论是《迷失", 并定,还是《《允托尼之歌》,游 戏质量有口皆碑,消量子够高的关键。 键章因是其发售时间与《'A、》的换 就是'3'。 相隔一年来,围绕《GIAV》的换 就是"3

《风流托尼之歌》是令人满足的 的《GTA》体验,某些任务本身简 直就可以当成完整的游戏了。它 证 期 了 Rockstar 对 《GTA》 FANS。 真的是很照顾,它给予玩家的比。 他们需要的更多。

TeamXeex,如分 强烈推荐《GTAIV》这个出色 胸下裁内容,即使它按照完整零

售版的价格来离,比实际价格贵三情都值得数。
GameBrett,是更加的价格,以及通过的一个一个人,但是一个令人,但是一个个人,但是一个个人,但是一个个人,可加上《自由城轶事》中的《道典与诅咒》,那就是魅力无法



加拿大的。(Mare 与微软合作多年,为 Abox 系主机独家打造了《棒球大战 可共和國武士》《翡翠帝国》《质量效应》等比较人口的经典,即便是在被EA 收购之位,20 Mare 仍然是钟悟于微软、曾打颦推记下,版的上面可引加率由于EA的跨平台赚顶,《《龙世纪 起源》同时唯十了户》版下过销量不至 xuǐ 版的一片

《『心下』 起源》 被稱为《傳德》。 》 《 精神上的操作》 是美式

BloWare 的人们总在不断寻找 让游戏更棒的渠道,他们的每个 RPG 都比前作更胜一筹。《飞龙世纪》也不例外,它是今年的量佳 RPG——可能也是高清时代的最佳 RPG

《飞龙世纪》才是真正的 RPG; 它有动人的丰富剧情、大量的定制 选项、幽默的对话、深度的游戏性。 以及无穷的变化。

 前 MG 票乌精美造。它是给长杆 RPG 玩家准备的,他们将为BioWare 回归寄幻 RPG 根源而感激涕零、他们会把这游戏当作极品美食吞下去的。

ToumXbox 42 3

保大・基 G 東行南、Niper 次省日: 8000 年 20月 27日 映製: 株斗 網盘: 40 ア 物合评分: 80 分

135 · 期间,微软把 S 的最后 个独占大作中稳定了 在 P C 成长使中地信息心的《铁拳》 终于落入 x 60 之 f 、《铁拳》曾 经是 F S 上第一款销量超过 20 万 套的数数 也是在非美等一款销量 ただられて 春秋 こ何かられた 電畅的的春秋 市 メ スカル 市 順載水が代参り土間経内株でかり。 (年考 ) 的資サニ対本トルで置 組集)

一一件《钟拳》)《印度和时人 并不一定由于同日》(建模的简短之画、多个期产于》(可惜后来 却上上一是一段)《河南、《钟拳》)的等际河南、布巴、上学世界中 敌人失所望。曾经近江于《拉手页 点的《铧拳》并入京青十年 居然 仍是上午级观的画面。陈文的实际 或品也没有比和段器望你来所回看 選とり、基本、第算ト、 かけどの 為は、1、1的期的大作物は含。行 太之 また、、 部 1中区 関係模式 やはな。 型 テナ町 で 人 敷収等 に 技术名 1.80 、名

解實存在講客不足。由于《铁拳》而此 等量仍然是不了。"方套。不过根 提出請机協統。",其或所销量子至 出售量的。坐。其中,一款销量 子堂户,版。坐。军其马九王要是 图为这条系列逐大之大户、主机的 中文用户。大,版后数目前几类了 小方套。不过能够抢到这样。不属 する似土和。、対××(指導自動 付職務支事大



操作和建筑技术非常特别。 **鹅**个游戏也不关美丽。虽然存在 · 樂不用。 斯例是特斗游戏演得 折的維持的

**《集集》 是一个出意的形**态

**树操物财子射手和核心推 ≥ 如果两络模式可靠完整的摄**≥声模 **亚为教禁出众**:

> 李作的高面和雪的**游戏性一样** 陈服、网络对战被不断的延迟稍瘫 撒亨 如果你最《帙单》。没有两帧 照样能玩。但其他人經典表找个真 師的集斗將哨吧。



## 2009年X360销量50强

统计时间为 2008 年 12 月 28 日至 2009年11月28日

44.34	A Day To (Anna C	And the second second		PLOS ARMAN PAR	Colombia   W
-	使命召唤 现代战争 2	Act vision Bi zzard	2009年:1月10日	634 万	6.34 万
2	光环 3 天降神兵	Microsoft	2009年9月22日	388 5 75	368 5 万
3	生化危机 5	Capcom	2009年3月13日	244 5 75	244 5 万
4	使命召唤 战火世界	Activis on Blizzard	2008年11月10日	188 3 万	600 4 方
5	UFC 2009 Undisputed	THQ	2009年5月19日	181 3 75	161,3万
8	光环战争	Microsoft	2009年2月26日	159 7 75	159 7万
7	FiFA 10	(EA	2009年10月2日	152 7 75	152 7万
8	. 光环 3	Microsoft	2008年9月25日	151 8万	1045 万
9	极限竞速 3	Microsoft	2009年10月22日	150万	160万
10	麦登 NF.10	EA	2009年8月14日	149 7万	149 7万
11	刺客信祭「	Ubisoft	2009年11月17日	133 3 万	133 3 万
12	街头霸王V	Capcorn	2009年2月12日	130 6万	130,6万
13	战争机器 2	Microsoft	2008年11月7日	122 4 万	537 2万
14	求生之路	FA	2008年11月17日	121 5万	253 4 万
15	编幅侠 阿克汉姆疯人院	Eidos	2009年8月25日	113 8 75	113 8 万
16	求生之路?	EA	2009年11月17日	108 4 万	108 4 万
17	使命召唤 4 现代战争	Activision Blizzard	2007年11月5日	107 1 万	797 7万
18	吉他英雄 世界巡演	Activision Blizzard	2008年10月26日	101 3万	238 2 万
19	慮杀原形	Activision Blizzard	2009年6月9日	96.8万	96 8 万
20	拳击之夜 4	FA	2009年6月23日	95 7万	95 7 万
21	神鬼寓言川	Microsoft	2008年10月21日	95 7万	209万
22	辐射 3	Bethesda Softworks	2008年10月28日	92 5 75	275 2 75
23	世嘉超级明星网球	SEGA	2008年3月18日	85 1 万	250 5 万
24	边境之地	Take—Two	2009年10月20日	84 9 75	84 9 万
25	乐高印第安纳琼斯	. ucas Arts	2008年6月3日	84 2 万	345 6 万
26	极品飞车 变速	FA	2009年9月15日	80 9 万	80 9 万
27	功夫熈猫	Activision Blizzard	2008年6月3日	79 1 万	302 9 75
28	Skete 2	EA	2009年1月21日	78 2 万	76 2 75
29	横行霸道(V	Rockstar	2008年4月29日	73 1 万	735 1 万
30	<b>乐高蝙蝠侠</b>	WB E	2008年9月23日	6B 1 万	113 6 万
31	NCAA 橄榄球 10	EA	2009年7月14日	-	+
32	飞龙世纪 起源	EA	2009年11月3日	<b>85 7万</b> 65 5万	85 7万
33	The state of the s	MTV Games		+	65 5 万
34	甲壳虫 摇滚乐队 古他英雄 5	Activision Blizzard	2009年9月9日	64 6 万	64 6 万
35	the transfer of the contract o	Rockstar	2009年9月1日	64 4 万	84 4 万
36	横行霸道 自由城轶事		2009年10月29日	63 9 75	63 9 75
37	摇滚乐队 2	MTV Games	2008年9月14日	61 9 75	187 5万
	完美机车	D snay	2008年9月16日	61 9 万	100 5 75
38	赤色派系 游击队	THO	2009年6月2日	61万	61 万
39	F(FA 09	EA	2008年10月14日	58 5 J5	203 1 万
40	古他英雄 Metallica	Activision Blizzard	2009年3月29日	57 9万	57 9 万
41	大职棒联盟 2K9	2K Sports	2009年3月3日	56 8 万	56 8 方
42	量之海洋 4	Square Enix	2009年2月24日	55 8 75	55 8 万
43	数父!	EA	2009年4月7日	54 2 万	54 2 万
44	NBA 2K9	2K Sports	2008年10月7日	52 4 万	110 9万
45	漫画英雄终极联盟 2	Activision Blizzard	2009年9月15日	51 1万	51 1万
46	闪点行动 龙之崛起	Codernasters	2009年10月6日	50 2 万	50 2 万
47	星球大战 原力释放	LucasArts	2008年9月16日	46 9 万	197 6 万
48	午夜俱乐部 洛杉矶	Rockstar	2008年10月20日	46.5万	118 7万
49	× 战警前传 金刚狼	Activision Blizzard	2009年5月1日	46 4 万	46 4 万
50	尘土飞扬 2	Codemasters	2009年9月8日	44 8 万	44 8万



"这就像在主机生命中期将其重新投放 市场。"

微软互动娱乐部首席运营官丹尼 斯·德金在一个面向投资者的会议中再次 强调,"初生计划"是对 X360 的改造, 就 像到了不惑之年才开始事业转型的中年人, 它将为已经走到狭路的事业重新注入希望。 前代主机区区 4 年的生命周期将被延长一 倍。微软从 2009 年 2 月开始与第三方游戏 开发商碳商, 说服他们加盟 Natal。但第 三方的初期反响不够热烈,为表明微软的 决心,树立 Natal 堪比新主机的非凡地位, 微软在E3展中高调公开Natal。丹尼斯・徳 金说:"我们之所以在远未做好发售准备时 公开 Natal, 是为了笼络第三方开发商。"

E3 展之后果然有 16 家主要发行商宣 布支持 Natal、微软火速发布了 1000 多套 开发工具包,第三方的 Natal 游戏开发得 热火朝天,育碧的 10 余款 Natal 游戏同时 开发中,Take-Two 旗下的所有工作室都 在研究 Natal,日本第三方也希望借 Natal 之风改变 X360 游戏亏损现状。与此同时、 微软游戏部门 转现异动之兆,多家工作室 进行清盘重组、《光环 致远星》将以磅礴 之勢喷涌而出, 343 Industries 在业内疯狂 纳敛贤才, Rare 与 Lionhead 大量招兵买 马……微软已经为 2010 年 X360 的 "重新 投放"做好战略规划。5年一周期的业界 轮回早已被打破,但对微软而官, 2010年 已俨然是一个新的起点。

### 人物篇

## Microsoft game studios

1年9月、謝恩·命突然 宣布退休,理由是"希望をなってす **同陪伴家人"。外人**无人及者以れる 是借口还是真实原氏, 又 30年18年 了 , 年的谢恩 证 人们在事证此 高严高对象数报休公 x 时 振野 株 末牛班入灣城, 与1. 娱牙每1.3然停 特福利, 代与首斯 轧的 幻场机 爆发, 施图 金似亚皇春平稳中安 然隐退, 将新一年的暴风骤雨路先 了一生晚辈。在他的继任者中,除 了长期件其左右的菲尔 斯宾塞之 外,还有 个是多数玩家从未耳闻 四阳斯 德全 Dennis Diarkn。菲尔 斯宾塞接管的是 微软游戏工作室、而谢恩 舍更高 级别的商业决策管理事务则是交给 历尼斯 德金、互动娱乐部首席运 营官这个头衔也是为丹尼斯而特别 设力的新职位。丹尼斯 德金原为 xbox 首席财务官,几乎从未在游戏

以本上额、值 " 并 FINHa 2而声 两角斯 德舒汉子宫专用 始在。中華特別体です。《金融等 板)的C 长稿, 产生助生水、者 "来来几正达与土土将完成先我们主 台的杨志

在微软游戏部门的历上中 "xt · 首席财务时 以个即位 直 粉寫着她广起 的角色 x in it to 启过村 自 Xt x 首席财务F 布莱 恩 幸手牌 い乙美πゼ期投会 的分配来策核、从零部件到,box 。E 和游戏开发,各部门都要根据 它制定的财务模型规划自己的成本 预算,当时担任微软游戏1作室息 经理的射恩 金也要经过他的答字 批准才能与第一方签、了合作协议、 x360要用名大的内存也要先经过他 的批准。但当円官斯继任制、xbox 首席财务官的职责从"如何管理战 略投资"转为"如何实现盈利"。布

集空間者的是一点样投资菲提高市 550分级"。而马尔斯关中的是一哪个 读[\* 特果利润\*\* 微软在xxx.质 日上三号 "近好亿美元后、中暮 夫 响气就得山心以盈利为首要自1 标。于是与尼斯以达陈利润等为指 导停则、制定了xin 新发展阶段 的财务模型,将各部门与项目的盈 和 前景进行分析, 将利, 志奉由低争 高进口排列、低于盈利水平线的低 白陆续被砍, 盈利能力差的1作字 被关闭。而和润率排名靠前的项目 与工作室则进行扩张。2009年微软 游戏业务在保盈利的原则下制定商 业战略 并在显界不景气的大环境 中实现利润的大幅增长。

2009年底开始, 丹尼斯正式 接替谢恩 金掌管游戏部门的商 业运作、他的角色从顶目审批卷型 为战略执行。丹尼斯是微软的运财 童子, 在他之前微软游戏部门历经

极任首席财务官,推出多项开源节 充政策 均未实现鲍尔默的盈利要 求 円尼斯上任后正赶上×380 扭 5人為的阶段、X360 去年降价 50 美元后不仅市场份额提高。而自由 享现葡萄、路价幅度与 可可履捏簿 給到好处。如今円尼斯深受高层信 赖、被委以Natai的定价 发售时 问等重大决策权。过去一直乘承盛 利至上原则的円尼斯此番似乎有意 为 Nata 制定低于外界预期的战略 性价位 谢恩 金腊 Nata 焦 价可能决到 200 美元之后不久就官 布退休,确定由丹尼斯继任后不久, 坊间使传出微软已于内部会设确定 Nata. 售价低于 60 英镑, 目的是迅 速销售 500 万套。高层转换前后截 然不同的定价方案也许是由于円尼 斯王在完全转变 2010 年的 X360 发

### 尔、斯宾塞

#### **Phil Spencer**

"当Natal来临时,你会像进入了新世代一样,它会像 1995年X360发售时一样激动人心。

作为微软游戏工作宣的新领袖。如今 菲尔 斯宾塞的头号任务是筹备传闻中 前 14 款首发游戏。Netal 是 X360 的一次 硬件升级,但该技术的核心是软件,过 表几年来微软在剑桥与中国的大批博士 参与了 Natal 的核心软件技术研究。2007 字初徵软看到 Wii 体感操作取得的轰动 胜成功,于是 X360 的体感设备也开始。 进行研究,几个月后就得到了初步成果。 菲尔》斯宾塞与Lionhead工作室的他 真利组一起视察了 Natal 的第一个 原型机。 Conhead 很快策划了一个对应的 项目叫 Dimits ---- 这就是后来的 Milo。在 微软游戏都门总部里,斯宾塞的办公室 能在 Xbqx LIVE 主管马克 · 怀登(Marc Whiten 测量,重量加速分配有效量,

怀登闲聊 Natal 的软硬件创意就成为斯宾 连日常生活的一部分。

2008年斯实塞主持创办了微敏游戏 工作室欧洲分部之后调道美国总额。群轴 運步接管全球工作宣的运作。專業科學 宾塞透露,微软游戏工作室近期的大改 革是在为 Natal 做准备。为一款产品进行 **整个公司范围自上而下的散编。盖表锁** 软游戏部门的历史上只曾于 Xbox 和 X360 約規制阶段发生过,Natal 享憂了問等待 邁。胃前微软游戏工作室的三大重点是※ Notal、LIVE 与核心大作。在微软填下工作 室中,斯宾事个人最看重的是 Lionhead 这是首个由他策划收购的工作室。在 X360 的历程中,斯宾塞最难忘的时刻是 《神鬼寓言 (1》的发售,他和彼得 。 莫利



#### 2010 年 X360 动向关注

#### **海** 10. 消费电子展

每年年初期消费电子展璧典微软从 不缺席。过去是比尔。董茨风雨无阻 **维**物學 世春福训演讲、现在虽茨退休。 **主要** 鲍尔默仍然会站在讲台上讲 機械散勢新數率十年。依果懷例。在讀 佛中会让罗比。 巴赫上台、花点喇叭 公布年末商战期间的 X350 战绩。过去 盖茨经常邀请嘉宾一起在台上最长地 游戏,以此作为基调演讲的确实专家。 今年若是以微软面头游玩情景 Netal ··· 兴,无疑是最好的宣传。《西雅图时报》 预测, CES 2010 的基调演讲中, 鲍尔 默特与巴赫一起公布 Natal 的详情

#### 3月9日。《景終幻想XIII》发售

在大作扎堆的 2010 年春季,《景线 辦籍 XIII》在欧美讨不到多少好处。他 作为 Xbox 系主机的首件《最終幻想》《茅 **但括两排化的《最終幻想 X**排》: 这款以 搬賣點點輸方式抢來的游戏有着重大創 象征意义。着 X360 版的销量在欧美超 过 PS3、SE 裤借助 X360 加速日式 RPG 的国际化。



#### 3月8~13日。游戏开发看大会

※360 获得了大多数主要第三方发 行高的支持。但中小型开发高仍然对 Natal 的特性非常陌生,也有不少蒙藏 方的 Natal 項目因走入死角而被迫取消 的报道。微软一直在为第三方提供最完 善的游戏开发环境与技术引导, 2010 年 GDC 期间微软的参展主题必然是围绕 Natal 的最新开发工具与经验分享,为了 向开发者说明 Natal 的可能性。难免要 演示一些正在开发中的代表性游戏。这 着来会成为 Rare 与 Liorhead 大活跃的美

#### 6 H 15 - 17 E E3

唐 马特里克莱今还记得3年前 任天堂的ES展台人山人海的盛况,那 时他刚刚成为微软互动娱乐部的战略顾 何。当他走到 Wil 试玩区外層,看到牌 子上写着还無排队五个小时,他预慮機 软找错了竞争对象,任天堂才是最可怕 的敌人。现在,马特里克也拥有一款令 

紐有着深厚的友情。所以 Millo 成为 E3 2009 压轴 戏中最后的喜潮部分。這幾 DEMO 相关的游戏可 ■会成为未来 Natal 最具無定性的游戏、地位集 

服从 2008 年以来,人们只看到了微软游戏 工作室大幅载员,关掉多家工作室、部没有注意 劉 MGS 藏员的同时也在大规模招兵买马。《MGS4》》 哟 助 瓊 制 作 美 Hyan Payton, Bungie 的 Franto Connor Gewbox # Corrinne Yu, Id Software 的 Kenneth Scott 等业内顶尖人才都在投奔微软。 斯宾塞在发给员工的内部邮件中说:"大家不到 从身實的更有職職投資,養軟对游戏开发的总投

资并未减少。我们有罐袋等真正的灾作素情人 才。我们在游戏开发上的投资规模从未如此可 MGS 的游戏开发实力仍远远落后于任天期 和 SCE,斯宾塞的目标是在三年内使微软的第一 方游戏制作能力至少超过 SCE、MGS 的改革并非 制肉拆骨,而是更换新血液。两年来的努力将在 2010年的秋季之战中得到检证。

'斯宾塞说。" 我们想要让消费者和开发高知 道的是,大家在主机上的投资金得到更大的回报。 无论是微软开发主机的投资,还是开发高为其制 作游戏的投资,或者消费者购买主机的投资,都 将产生更大的价值。

### 

#### Don Mattrick

在非张年轻而秀气的脸上 人们很难看出"加 拿大旗戏教父"的尊荣,更加不会想到加拿大历 史上第一款商司发行的游戏就是出自其手。表面 上海逊低周的唐 马特里克实际上比彼得 摩 尔使具攻击性,它会用接连两次的拍肩秀着唇对 手, 会把甲壳虫乐队、斯皮尔伯格等大腕清到台 上助兴。他不会像彼得一摩尔一样让镜头聚焦 在自己的胳膊上,却用自己略带憨厚的笑容为嘉 宾做赔衬,在不经意间制造戏制性效果。对多数 玩家而言, 马特里克至今仍是 个存在感很弱的 x360 领军人物,他没有被得一摩尔那样的鲜明 个件,除E3等重要展会外,他在媒体上的曝光度 不高。但他却给玩家制造了最多的惊喜,将(1.) (MGS) 登陆 / 3EE 等过去玩家不放奢望的梦想变 成现实。E3 2010、与特里克将再双制造怎样的惊

把索尼的两个第三方代表都拍了一遍肩膀之 后。马特里克已经无肩可拍,如今他要除去的拦 路大石是 W 。与特里克对《金融时报》说:"通 常在游戏业里。新硬件发售时就是原则畅销游戏 诞生之时,是新游戏学型产生之时,是数十亿美 元的销售额等待收获之时。我们认为这是第一方

难得的隐机。"马特里克正在对第三方透之以利、 那些被 Wii 磕得头破血流的人们就是他的目标。 绝大多数曾在 WII 上赚了点开 ]红的第一方已将 前两年积累的利润都吐了回去。 任天堂的美丽桃 花源依旧是肥水不流外人田。x360 的第三方游戏 销售总额远高于其他所有主机。以 X360 取代 Win 成为休闲游戏主力是多数第三方期盼的结果,如 此他们才能从体感革命中获益。对次世代最迷茫 无助的日本第三方们率先表态、微软借 GS 之 机公布了Nata 的支持厂商名单、SE NbG、 Konami、世嘉、Capcom 等争先恐后踊跃加盟, 即使 X360 在日本的销量已经跌到对手的数十分 之一,一个令人欣喜的新硬件可以改变一切。

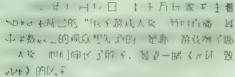
在扩张 X360 软件势力的征途中, 马特里克 的前方阻力比彼得·摩尔小得名, X360 已经有 一个十分可观而稳定的消费群体摆在第 方面前。 微软向第三方承诺了 Nata 的地位之后, 1000 多 台开发机在开发者们的踊跃要求下很快被运往世 界各地。马特里克说,明年 E3 展大家将被海鼍的 体感游戏颠覆自己的想像力。由他主持的两届 E3 发布会都饱含椋喜、作为 Natal 发售前最重要的 一双宣传造势、E3 2010 微软发布会有望再次突 破前次的辉煌。美国任天堂总裁雷占曾经肚笑微 软"只会当跟屁虫"。跟完了索尼又跟任天堂 议 个卖先发水和披萨饼起家的海地人大概并不知道, 马特里克是历史上第一个在游戏中使用 3D 人物健 模的制作人。从这层意义上说,整个游戏业界 都是与特里克的湖底电。



### **XBOX 360**

### 游戏篇

▶ 《光环 致远星》明显是采用了新引擎 画面 比《光环3》进化了许多



《州环 数据年》是一个比的服务 1《州科》 也很可能成为《水流》新系列的开始 对于所有 J. ng e 和《光环》迷、它的意义、菲坦、《 w If 3) 几年前,《光环 4) 首 私志片云布 轻敲琴 键的 声简单音符已经让数几万玩家激动得来皮 及麻。但想去了华丽的() 霉窝, 当实际画面公 开时,即使是最核心的《光环》迷也难免对空玩 画蛋有所失望,Jungle 要向他人证明由产了是只 货者本不思上进、脱离微软尼 Junge 开始策划 扬威之作, 个在回面和设计理念上配得起 次世代新《光环》之名的游戏,这就是 Jung e 迄今为上投入最多心脏的《光环 数点星》。

有内部人上称。《光环 敬远星》是"战争 机器磁上了斯巴达"。斯巴达战士,队Acbe将 迎接残酷血腥的战斗。孤胆英雄的时代已经过 去 在真实的战场上讲究的是团队与配合、免不 了的是暴力与鲜血。《光环 致远星》的画面与战 场表现都在朝写实的方向靠拢, 这靠的是新引擎 的力量。有人说它是欠世代画面的新标杆、在游 戏到手前,这点无从淡起,不过可以肯定的是 有《光环 致此星》坐镇,1017年秋季商战。主 的表现必然此今年出色 《开环 数元星》是否支 抒 Nata 并不重要 微软需要文样 传统大作 带旺人气。《光环·3》累计销量已、F.h、微软 希望将《致此星》的销量进 片椎高。掌管《光 环) 品牌运作的 4 od.stries 经过一年的筹备 后, 将从2010年开始展示他们的成果 (致元年) 是《光环》大旗A Bungle 转 Q结 43 的 月度之 1年,代表了一个新的起点。它的成功关系争整个 (光环)的未来。长期在 Jungle 掌管品牌运作的



10k 、15 よりが转成べた継续指挥(光环) 的发展试验 他对《洛林矶树版》说"乔介"户 卡斯内 互动大战 不复管支什么模型主力赚钱, 立向机制整个世界方的发展。我们认为这位最美 副的。 根基式 高级军企业的名称。我们实现了 标。(水)、路风星) 就是微软的(星战帆传). 是一尺以根源着丰色添加进化。由于开发 机从变 更而特致系列及客的旅戏不胜权举、-13 /小心罐 寶地经營(水环)、聚集了业界最顶尖的人才、 **秦坛确保(开环)品牌广념的不断提升。** 

ration Comportion。 我每天都在担忧(光 环》是否会市场饱和。" sala Industries将《光 环》量产化的温图里、"市场饱利"是一个最多 人相忧的因素。(光环)五家们都希望玩到更多 新作,但作品数量增加品牌人的也将提高,失去 了让玩家几年等一步的补持。市场专信力会降低 不 ル 対生作品中若有添筆分数者 雅免会抹黑 (并环)的川亮招牌,甚至"一粒老鼠屎坏了 锅粥 。 1. naustries 或立后被美国业界赐了个 "光还看]人"的外号。看1"是耳首要任务。 未來(光环)新作的开发并非完全由其内部进行。 15 进行严格的质量把关。区区 个《光环传奇》 几乎就搜罗了日本所有最具实力的动画工作室。 3/1 的台作对象阵先之谨慎可见 斑。微软不介 意在(元好) 身上多硼铁、只要有助于提高(元 环)的品牌价值、未来34 完全有可能联合Epu pames rivity ward 等领头 FS开发商制作 (严环) 新作 无。如何、(光环)的脱胎换管已 是大學所趋 (物更星) 信鉴?(战争机器)、而 如果 Burge 继续制作(光环)。也并下一作会向 (triti战争) 靠坡、Lung,的 jeft Needer ¥ 开玩笑地说:"(抗代战争) 很像我们构想已久 的 巨型 很多年来我们 直在乘丸和样的游 戏 显然我们这已经是人了商业们课。"



在微软游戏工作室的大裁立中,一个中本能 幸免。当 Hane 小幅 基裁中的 消息传生制 为年来 对 Bare 的碌碌无为看不顺眼的人们或多或一只有 共享庆宝锅 希望微软将四里。天才的大有人 在 如果们多手来砸到 Rare 身上的钱花到 Epic ames 之类于作案,也许可以止研察专受到更多 f D 万级大作。谁知微软仍然对颗粒无识的 r r e 键爱有加、裁员的消息传出及名头, Hare 的超醣 广告就堂而皇之地出现于众多游戏媒体。微软总

建四花在ログ、母上那と「八人美の的投资念念でない 总是希望这笔技术以及其信吁续投入的血本成习的 有的,mining, 如果解放 Fire, 微软间面来在其房上花 掉的至少(记集电路付着东京〈图表欧〉(班卓 態大電應》(第一たち)等蔣灣系列的原牌の信所 乘无几 (弧零数2)在开发口递充产、(完美照赔) 也看了到续作蓝象。 芳田 Hare作品对低的玩家的 星出り、東西不意存在 Mate や作品微軟対 Hare 最后的期望 Hare 毕竟督为任天堂 / 腹、占卖了 些压天堂的本题 对于开拓新开家群颇有 晷 \*\* (超級大金融) 至 (\*\* - 黄金根), Hane 内各類 成类型的发展柱大贡献于 · 微软将 Nata 的游戏

### 里,能再现当年 Wii 展引 Pa 展半数人流

Manual 新蘇斯斯出於新是 Elizabeth 大蒜糖素,海特里克沙郡 果有表示措度 **非洲海外 这样一个潜准大众市场的产品** 华建建建筑一张美有理够公众影响力的 **有大助神**》學 之前教教会是法媒体设置 一整個實際都的新游戏的關係就起人們 - 保養養的本盤、発在18 無金雞婦似邊 人声影弹的路台

#### 9月16~19日 TGS

×380 在日本已是奄奄一息 福豐 死蜀染、狼非有奇遍游鱼——他从就是 員本微軟游戏事业都類得物得達。複軟 在TQ02000 期間没有公衛性實驗作。非 海梭人頭词号本第三字響後面加盟 Natal Taito 与 NBGI 甚至已火速做好了 Natal 的游戏 DEMO, TGS2010 距离 Natal 发售预计只有一两个月的时间。这是微 软向日本玩家展示 Natal 乐趣的最佳机 **念。任天堂用通蛇器**与双节棍从常尼子 中夺回失去十几年的日本家用机市场。 从NGC时的无人问律、到Wii的模不应求 **带要的风景…点新鲜嫩。但是没有运路** 的日本教教会景板这是是一根教会和主 **帶辦學** 作人对何等。數字範圍 日本第三方对應 个有量刺激本类 亦列 美维权藏法化师 侧心面选特数差的革命程产品相当共植

#### 3月(表定):

#### 《光环 致远星》发售

为确保在年末商战中有更长的销售 周期、近年来《光珠》新作的发售时间 都是9月份,《光环 数远星》9月份觉 售的可能性也很高。不过 Bungle 曾表示 本作可能会对应 Natai,若是如此它也有 可能成为 Natal 的首发游戏。播称微软 内部希望本作销量能达到 1000 万害。本 作发售前后将有望看到 X350 的大降价。 2009 年微軟顽强地守住了 299 美元的价 位, 2010 年降价 50~ 100 美元几乎是 毫无悬念。依照惯例, 3月末或9月初 降价的可能性最高。

#### 11月(未定) Natai发售

Natal 发售将会是 2010 年游戏业界 的头等大事,首发 500 万套的目标超过 了以柱的所有新主机。要实现这个目标。 低价上市是前提、50 = 100 美元是目前 业界普遍预测的 Natal 售价。几乎可以断 定微软会推出 Natal 与主机同搁的套装。 由于是面向主流人群的产品,因此与低 价的 Arcade 版同欄可能性最高。微軟为 X360 的首发准备了2亿美元的广告推广 总预算,Natal 作为新主机级别的产品。 宣传造势的规模将与之相当。



拓荒重任交给了Rere,如果 Hare | 术、当大家看到这些游戏时、将人 鸿运当头, 创造出(W (1111)) (WII Fit) 那样的体感 中代村 たく 作。那么多年来的早龄苦闷和可一 次偿凊 Hare 为 X360 首发提供了 T全力投身于Nata 的手劲,首发 时提供两三款代表性体感游戏并非 难事。E3 2009期间 Flare 按兵不动. 没有公布任何新作。 射图 金透露 Rere 正同时开发多款 Nata 游戏. 之后传出 Rare 正在开发 Nata 的 某个 FPS 新作,又有传闻说 Rare 正在用 Natal 改造其多个经典游戏。 11 月份据 Rare 某主管透露,某开 发一年的 Natal 游戏因为 "商业环 境的变化"而被迫取消。Nata 是 一个打破一切传统的产品, 前方及 有经验可循, 如今正同时进行的项 目虽多,能够成正果的可能不到三 分之一。这种新概念的游戏类型给 人的第一印象至关重要, Rare 在 Xbox 和 X360上的开局都不顺利, 这次他们将全力一击。Rare I作零 主管 Mark Letter age 说, "我们 未采所有的游戏都将使用 Nata 技

人相信眼前看到的一切。

另一支Natal主力军是军样的 于英国的 Lionhead。E3 \* \* \* \* \* 后,因其火星科技而成为业界焦点 的Lionnead已是微软最高力的爱 将, 创始人彼得 莫利纳普州为激 软游戏工作室歌州区位章主管 莫 利组在他的就职声明中说:"我不会 对大家的工作指指点点、我希望大 家跟着自己的激情走, 因为激情是 真正的关键所在。"

E3之前, 莫利纽的计划是为 Nata 制作体闲游戏, 传统游戏仍 用传统玩法。随着 MIC 在 E3 展中 炮而红, Lionhead 决定未来所 有游戏对应 Nata 技术、信蟹量量 不支持 Nata 的〈神鬼寓言 〉 不 久也改口要加入体感玩去。12 目初 Lonhead 为其"中心技术部" F 登 的招聘启事中说·"我们的 Nat » 技 术将使用于Lionhead 的所有顶口。" 彼得 莫利纽本人是Nata.的思 实信徒,几年前他开始研究具有情 感交流能力的人工智能、当微软机 Nata 的原型摆到他面前时,莫利

组基以自己几年来的研究似乎就是 为了等待这个肥多的到来。2 从年 17月 夏利田姆钠研Nata,他 点 医为Nata 的中国。过去旅 成中最極端的部分都將職隊无穷。 Mの項目はtranの意义可能就像 (Wingst) 之手が 微軟可以 把宣传作10%的赠送软件、向人 利于To Not 的名称山林性 ,图 预心的或年会成么×3c. 体磁引代 韵\*\* 5 正处好人。仍MIS

除 Hare' Line it 外,微 软 游戏 1 作率於 部也 在 类 Lata 格耳英寸 11月末微软为其寸5 ndustries 和 Nata 閉队招聘 F4 人。 这已经是微软为 Natal 进行的第 N 灰褶腮 微软游戏工作室两节后。 事事主号成了Usta 与传统旅戏网 大派,以Hare 机 Lionhead 为首的 Mo 飲M与公司军力制作 Nata 遊 戏、美国自罗西、传统游戏为主。 观察家们相仿微软在Nitia身上用 力,过猛,以致传统游戏世底不足, 招致核心与家的复感。若 Nat 1 元 去赢得走场从IT 微软将输掉 Not.

几年来打下的江山。微软迫切地 渴望在 WII 独享的蓝海中畅游,但 的根基是核 城家,确保对核 ,玩家的考爱是微软文本容辞的毒 任 4 雨子到,年的时间华气本 天地卖掉了5 多万代,同时也在 杨二五条中树红了一番熘了形象, 自介与 A 铂量大跌, 这与研 家的应感情绪不无关系。好在微软 并不打算過搬 WII 的战略,离丙代 的体感是核心玩家与非玩家共同的 世界 这是微软对 Nata. 丘下的 基潤。(光环 致近星)、(神鬼獸言 1) 署第一方标志性传统大作选择 F Nata 上市期、发售、 表明了微 软厚此不薄彼的政策 在大量资源 分配到 Natal 游戏项目的同时。微 软正通过加大外包比例确保继续满 定玩零对传统游戏的需要。即使微 软力有不逮,第一方的大作供预切 只会有增无减,5年来微软为 x34 悉心经营的软件手围已经根基雄厚。 若 x36v 的第一方游戏有所减少,以 X360 为主要收入源的第三方们不会 错过扩大自身市场份额的机会。



▲《神鬼**富言 川》的设定图展现了这作实**众不同的时代设定

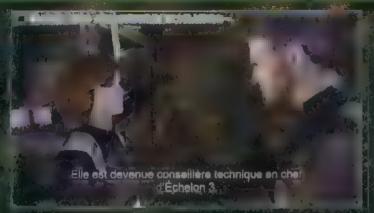
有从 PS3 的销量夹被了 2000 万,X360 的独占游戏优势 蘭斯灣失,2009年最畅销的10: 款 X360 第三方游戏中,只有∞ 个《求生之路 2》是独占。这一 方面是因为 PS3 对第三方的吸 引力在提高,另外一个容易为外 界忽略的原因是微软已不再像 之前那样醉心于收买独占游戏。 获取独占游戏的前提是微软帽 #供的优惠条件需要弥补第三方 少妻一个 PS3 版而减少的利润。 而这笔费用会随着 PS3 销量的 提高而增加。随着 PS3 装机量 的不断增加。"独占"这个词将

渐渐从第三方的字典中消失。而对 微软来说,几年来巧取豪夺两来的 独占游戏大多变成了限期独占,这 些高价买来的独占游戏并未给 X360 的长期发展留下多少遗产。而且终 究会变成损人不利己的阴智。向来 拟软件思维制定战略的微软仍然深 信独占游戏的力量,但如今微软发 现无需烧钱即可实现更好的独占效

Wii的成功给微软带来很多感 康。除了领悟到玩家一直都在潜意 识中期待操作革命,微软还发现这 可以最简单直接堆获取独占游戏。 几乎所有的 Wil 游戏都是独占,即 使是跨平台也简为 Wii 的操作特性 两成为事实上的独占游戏。 凡要倒 有对于无法实现的操作特性。影響 给予第三方任何优惠即可坐率独占 大作。这也是微软打造 Natal 約动力 之一。为确保 Natal 操作的独有特性。 被软不像常尼那样直接抄袭逼控器 **预是利用其在人工智能、语音识别。** 影像处理等领域的长期研究成果 设计了一套革命性的体感操作系统。 它几乎可以完成 PS3 体感控制器和: Wii的所有动作感应功能。同时在 其基础上具备了全身动作感应识别 等独有特性。这样可以为将来 PS3: 与 Wii 游戏移植到 X350 制造方便。 爾为 Natal 的操作特点设计的游戏却 雅难移植给 PS3 和 Wil。Natal 勢必 成为未来 X380 第三方独占游戏的聚 集地。有了 Natal 作为独占大作基地。 微軟可以节省一大笔"賄賂"第三 方的开支。这等钱可以用来给沙里

制定低于成本的战略性价位,迅速 提高其浆机量,提高第三方为 Natab 制作游戏的热情,提高权利金收入。 并迅速扩大 X360 的独占游戏优势。

2009 年全球游戏产业规模大事 ■ · 董体销售额复少将统承 約9g 以上,与之对应的是各游戏公司都 在进行不同程度的裁员。业界整体 困境的原因可能是因为这些年扩张 过快,产业规模常年保持两位数的 增长速度。多数企业高估了市场潜 力、公司规模膨胀太快。2009年是 产业高速发展局的一次结构作调整。 而市场规模萎缩的根本性原因还是 Wii带来的非玩家群体没能成为长 前游戏用声》Wil 的体器休得游戏 无法长期吸引他们。如何让这些用 户与真正的游戏玩家一样维持稳定



的游戏消费? 这是游戏业继续发展 必须要解决的问题,而第三方已经 将希望放在 Natal 身上。近年来青碧 在 Wil 上的投资力度不断加大。此 然初期的《瘐兔危机》等首发游戏 大获成功,之后一些效仿任天堂的 休闲游戏也斩获颇率,但 2009 年后。 这些游戏突然失去了动力,销量一 **落千支,导致商碧亏损近亿欧元。** 育碧首席执行官 Yvet Guillemot 对 Wil 表示失望,并宣布几年来为 Wife 建造的休闲游戏开发团队特全面改 機高清体感游戏,其中 Netal 游戏达 40款。原本就没从 Wil 身上捞到多 少好处的 EA、Take-Two 等更加失 變。2009 年 Wii 软硬件的销量大跌 为 Natal 创造了难得的机会。开发商 们被任天堂引诱到休闲游戏的新世 **赙,却发现这块看似肥沃的土地其** 实是个危机四伏的沼泽。开发商欲 脱身而出,已经投资建立的休闲游 我业务需要寻找新的门路、Natal 来 得正是时候。第三方经常根据 E3 展 判断未来业界局势,以此决定押室 何处。Nata) 在 E3 2009 中的表现就 像 E3 2006 的 Wil,是游戏业乃至 懂个娱乐行业炙季可热的话题,慨 感着无数玩家引颈期待。一个巨大 附新南机正冉冉升起。于是 E3 展之 酒,业界直头们纷纷表态支持。如 头 Natal 获得与 Wit 一样的成功,曾 被任天堂捕走的重额利消将转而被 第三方瓜分,这正是天下游戏商梦 寐以求的一天。

第三方的传统高清大作也在形 或一套良性发展的商业模式。以《傻 肺召唤》、《横行霸道》等为代表的 **嘶清超大作是未来的大勢所趋。懒** <u>軟</u>对此趋势早已消察先机,早在 图 2008 发布会上,罗比 电赫巴 经向世人宣布。 未来的畅销游戏 将不再以百万为标准,而是以千万 "为单位。" 超大作是应对次世代游 戏成本飙升的量佳对策,如果能达

到千万以上的销量。随使制作成本 达到过去的三四**倩**。第三方同样可 以实现利润的大幅增长。《使命召 唤 现代战争 2》的大成功正在将业 界朝着大投资大制作的方向大力推 进、高达2亿美元的总投资已经与 好莱坞年度大片持平,而由此得到 的丰厚报酬让那些对大作投资畏首 畏尾的厂育开始纷纷规划自己的旗 舰大作。一向以炒冷饭行为令人唾 弃的 Square Enix 也一握千金将《现 代战争 2》引入日本、成本达 8000 万美元的《最终幻想 XIII》更是其" 历史上空前的大投资,它的命运将 直接决定今后日本的高清游戏走向。 Activision Blizzard 与 Square Enix 作 沩西方与东方的业界领头羊。他们 納一拳一动都将成为其他第三方进 行战略规划的参考对象。AB拿大作。 主义风生水起,首席第三方的地位 旧益巩固、除了《使命召唤》外。 《吉他英雄》在曲目授权与宣传上不 情奧本的投入。《魔兽世界》以2亿 美元的维护成本换来每年 10 亿美元 似上的印钞实力……种种大手笔打 造出来的几个核心系列为 48 的业 界地位提供了保障。EA 受其启示也 开始改变其"罐头厂思维",不再满 是于讲究成本与效率的流水线产品。 在连续再次总数达 3000 人的大裁员

之后,除 約产品线将收缩一举、重 点大作的预算却得以提高,从广告 预算达 2500 万美元的《求生之路 2》。 劉试图挑战《現代敵争 2》前《蛇 潜動章》新作,精品大作战略正在 成为 EA 的主旋律。每年由几部超级· 大片瓜分票房收入的好莱坞模式制 是对游戏业未来的写照,X360 作为:: 孕育第三方大作的温床、目前仍然 是栽培超大作的首选。X360 的百万 大作数量已超过 80 款,其中 200 万 以上销量关计 38 款,第三方游戏占 絶大多數。2010 年将金是 X360 火 作更加汹涌澎湃的一年,曼经济危 机影响,游戏厂商为了避免恶劣的 賽售环境对销量造成冲击,将原定 干 2009 年发售的众多大作延期到 2010年,这也是 2009年整体游戏 销售额降低的主要原因之一。其结 果是大作高度集中的 2010 年可能会 出现产业规模的报复性反弹,X360° 这个延期游戏的重灾区也会出现游 戏总销量的"补涨"。《生化青兵2》、 《分裂细胞 斯羅》、《艾伦 , 布克》 等延期多时的游戏都将于 2010 年上 半年发售。衡软即使把全部家当留 <u>到下半年,也无需担忧上半年大作</u> 斯档。

谢恩。金说:"Natal 的首发将 会像 X360 首发一样重要,只有在 软硬件都准备充分后才会上市。" 缞 色巨人正在为这即将到来的业界新 轮回而调兵遗稿,目光敏锐者们也 在积极筹措应对新的时代大潮。 年前,Square Enix 社长和田洋一在 /TGS 基调演讲中说:"今后 10 年游 戏产业将会进化到第三阶段,而目 前所处的第二阶段迫切地需要出现 质的变化。"Wii 是第二阶段质的变 化,而 Natal 则是第三阶段。新的阶 段里克满机逞,但需要发行商本身 先做出变革。新大陆总是属于勇敢 的开拓者。



#### **推表。2010年**第5601 鹰游戏发售计划

1990	
<b>斯政名</b>	预定发售.f
	1月.9日
1 化允机 5 导演剪辑版	2月17日
実落的星球 2	2月24日
ル戸御城 2	季度
an物和∞腐于 ly	季度
<b>你找名</b>	预定发售自
時間效应 2 相由 地狱職	1月26日 2月9日
校地 悪人连 2	3月2日
. 710 F FA 世界杯	4月28日
Jrate 3	5月
电热分积 2	未定
中模砌章	未定
<b>游戏名</b>	随産装物:1
1化商兵2	2月9日 4月27日
希野大教職 里手党 I	5月3日
A COLUMN TO THE PART OF THE PA	四季度
特别行动 战战	未定
<b></b>	预定发售日
-Full	2月15日
4 端世界	一季度
使命召唤新作 207 新化	四季度
真实犯罪新作	四季度
AND THE PROPERTY OF	MTX
4.戏名	預定发售日
恶魔城 廢影之王	未定
替並谦影 崛起	未定
游戏名	预定发售日
水值的尽头	1月28月
## <b></b> 对铁血战士	2月16日
异形对铁血战士 素尼克与世寡全明型赛车	2月16日 一季度
## <b></b> 对铁血战士	2月16日
异形对铁血战士 素尼克与世寡全明型赛车	2月16日 一季度
共和对铁血战士 素尼克与世嘉全明學要等 河尔法协议 	2月16日 一季度 二季度
幸和対仇血战士 素尼克与世惠全明 <b>聖要等</b> 同年法协立 	2月16日 一季度 二季度 位定发售1。 2月23日 5月1.日
幸恥対鉄血战士 素尼克与世惠全明聖要等 同年法协立 	2月16日 -季度 -季度 一季度 位定发售1。 2月23日 5月1.日 未定
幸和対仇血战士 素尼克与世惠全明 <b>聖要等</b> 同年法协立 	2月16日 一季度 二季度 位定发售1。 2月23日 5月1.日
宗形対抗血战士 素尼克与世惠全明聖要等 阿尔法协立	2月16日 一季度 一季度 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
兵形が依血战士 素尼克与世惠全明聖要车 阿尔法协立 が茂名 の登細胞 断罪 級斯王子 遺志之砂 暗設行动 掠食者 An Alve	2月16日 -季度 -季度 一季度 位定发售1。 2月23日 5月1.日 未定
宗形対抗血战士 素尼克与世惠全明聖要等 阿尔法协立	2月16日 一等度 一等度 位定发售1。 2月23日 5月16日 未定定发售1。
幸和対処血战士 素尼克与世惠全明里要等 同年法协立 ・	2月16日 一等度 定 2月16日 5月16日 5月16日 3月16日 3月18日
幸配対鉄血战士 素尼克与世惠全明型要等 同年法协立 ・ 特茂名 ・ 予報相胞 断罪 。 必斯王子 適応之砂 軸設行动 接負者 An Alve 特茂名 ・ 機械 ・ 機械 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	2月16日 一等學 定月月定 度 第日日 5 未来 版月日日 3 月月季 3 月年 3 月年
幸恥対鉄血战士 素尼克与世惠全明型要等 同年法协立 ・	2月16日 一季季度 发月月定 发月月定 次月月定 次月月定 次月月定 次月月定 次月月定 次月日日日 3月月季定
幸恥対鉄血战士 素尼克与世惠全明型要等 阿尔法协立	2月16日 一等準 定月15日 25 未未 预月215 第月月定定 次月月定定 次月月25 第月月225 第月月236 第月日日 31月季定定 定定定 25日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
幸配対鉄血战士 素尼克与世惠全明型要率 阿尔法协立	2月16日 一等率 成231日 一条率 次231日 一条率 次231日 一条本 次月月定定 次月1623度 16日日日日日 17日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
幸恥対鉄血战士 素尼克与世惠全明型要等 阿尔法协立	2月16日 一等準 定月15日 25 未未 预月215 第月月定定 次月月定定 次月月25 第月月225 第月月236 第月日日 31月季定定 定定定 25日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
幸配対鉄血战士 素尼克与世惠全明型要率 阿尔法协立	2月16日 一等率 成231日 一条率 次231日 一条率 次231日 一条本 次月月定定 次月1623度 16日日日日日 17日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
幸恥対鉄血战士 素尼克与世惠全明聖要等 同年 法协立 ・	2月16日 一等學 定月日定度 发月日定度 发月日定度 发月日定度 发月日定度 发月日 23度 月日日日日 3月月季定定定定 2000年 1000年 10
幸恥対鉄血战士 素尼克与世惠全明里要等 同年法协立 ・	2月16日 一等學院 定月月定 度月月定定 发9月623度 月月季定定定 另月月季定定定 发9月623度 第月月季定定定 海典
幸恥対仇血战士 素尼克与世惠全明型要等 同年法协立 ・	2月16日 一季季 定月月定度 第日日 2月月定定 发9月23度 第月月季定定定 为 等定定定定 为 等
宗形対抗血战士 素尼克与世惠全明聖要等 同年 法协立	2月16日 一等學 定月日定定 定月月定定 发月日 23 16日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
幸恥対抗血战士 素尼克与世惠全明聖要等 同年 法协立 ・	2月16日 一季季 定月日定度 发月日定度 发月日定度 发月日定度 发月日定度 发月日 23度 海 1623度 海 1623度 海 1623度 海 1623度 海 1623度 海 1633度 16332
幸配対鉄血战士 素尼克与世惠全明型要等 同年 法协立 ・ 特茂名 ・ 予報期	2月16日 一季季 定月月定定 定月月月季定定 发91623度 第1日日日日 133 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
幸和対仇血战士 素尼克与世惠全明型要等 阿尔法协立 修理名 "發類相产" 遊览会 An Al ve 始成行动 综合者 An Al ve 始终幻想 XIII 提高指卫 2 由党任务 进化 全出面型 2 电量解形影符传 子语取效 2 使用 1 上 原取效 2 使用 2 使用 2 使用 2 使用 2 使用 2 使用 3 使用 3 使用 3 使用 3 使用 3 使用 4 上 8 形 2 度 4 度 4 度 4 度 4 度 4 度 4 度 4 度 4 度 4 度 4	2月16日 一季季 定月月定定 发9 16 23 度 第 18 23 1
幸和対仇血战士 素尼克与世惠全明型要等 阿尔法协立 修理名 "發類相产" 遊览会 An Al ve 始成行动 综合者 An Al ve 始终幻想 XIII 提高指卫 2 由党任务 进化 全出面型 2 电量解形影符传 子语取效 2 使用 1 上 原取效 2 使用 2 使用 2 使用 2 使用 2 使用 2 使用 3 使用 3 使用 3 使用 3 使用 3 使用 4 上 8 形 2 度 4 度 4 度 4 度 4 度 4 度 4 度 4 度 4 度 4 度 4	2月16日 一季季 定月月定定 定月月月季定定 发91623度 第1日日日日 133 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
幸配対抗血战士 素尼克与世惠全明里要等 同年法协立 特度名 "分裂细胞" 斯郡 泉斯王子 游 遊恋者 An Al ve 特践名 機械 新郡 2 上 当所 4 上 基 6 中	2月16日 一季季 定月月定定 发9 16 23 度 第 18 23 1
幸和対鉄血战士 素尼克与世惠全明聖要等 同年 法协立 等	2月16日 一季季 定月月定定 定月月月季定定定定 发度1623度 发91623度 发度251 大學季定 定月夢定 度度 发度 度度 发度 度
幸和対抗血战士 素尼克与世惠全明聖要等 阿尔 法协立 等度名 等度名 等度	2月16日 一季季 定月月定定 定月月定定 定月月定定 定月日日日 13 3 3 3 3 1 二乘末来 新 刊 李
幸和対仇血战士 素尼克与世惠全明里要等 阿尔 法协立 修理名 "被斯里子 动物 游命者 An Al ve 斯提名 西提名 西基基是 西基基是 西基是	2月6日 一季季 定月月定定 定月月月季定定定 发91623度 发91623度 发91623度 发度月季定定定 发度度 发度 发现 数 10 均 均 均 1
幸和対仇血战士 素尼克与世惠全明型要等 阿尔法协立 修選名 "够選細胞" 斯郡 通流表 An Al vo 始成行动 物金素 An Al vo 的被线制维卫 2 上前线好型 2 上前线好型 2 上前线好型 2 上前线好型 3 中值 4 上心原水道之 (大天) 助 2 中位 4 上心原水道之地 域 4 中位 5 中位 5 中位 5 中位 5 中位 5 中位 5 中位 5 中位 5	2月季季 定月月定定 废月月季定定定 发9 16 23 度 发9 16 23 度 发9 16 23 度 发9 16 23 度 发9 10 23 度 发9 10 9 次 10 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9
幸和対鉄血战士 素尼克与世惠全明型要等 同年 法协立 等	2月16日 一季季 定月月定定 定月月月季定定定 治療資産 发月月 医医院 发211 (1) 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
幸和対抗血战士 素尼克与世惠全明里要等 同年 法协立 特度名 特度名 特度名 物理	2月季季 定月月定定 废月月季定定定 发9 16 23 度 发9 16 23 度 发9 16 23 度 发9 16 23 度 发9 10 23 度 发9 10 9 次 10 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9





2005年,X360进入发售年。虽然盖茨并来在年初的消费电子 展上公布新主机,但是各项工作都在冲刺 ATI 的图像芯片还在艰 难地瞭错,而 EA 等大型第三方也在原型开发机上制作新主机游戏。 微软方面在 Epic 的极力劝说之下。决定多耗资九亿美元、把主机 内存增加到 5T2M,主机图像效果大大改善。规格确定,微欲与希 **技等硬件供应商和富士康、伟创力等生产商进行协调准备,准备大** 规模生产主机。

秦尼也在春季蜜布了 Cell 芯片 并将在各个领域之内应用 Cell 愁片,此时 更令人震惊的消息传来——PS 之父久多良木健枝素 尼疑职,秦尼任命斯金格担任总裁。领导亲尼集团转型。

2005年 3 月的 GDC 会议上 艾拉德和岩田聪分别作了基调法 讲查传本公司对下一代主机和游戏的展望,对业界忧心忡忡的开发 鲁用问题、对普通人群的疾和力和高清时代等问题和超势表示出产 重关切,微软承诺下一代主机研发会尽量减轻游戏开发商的负权。 而任天奎来示要消除普通的人群对游戏的隔阂底。微较方面的大将 卡棒隆 · 费罗尼也离开了。

. 2005 年 5 月 12 日,终于,微软借助 MTV 这一早台举办了一场 晚会,向全世界宣布了 X360 的到来。其他市场营销活动也同步掀起。 微较邀请记者们来到版款圆区,向他们展示 X360 的软件、硬件和 周边粉件,为主机造势。

**CHAPTER 40** 

E3 2005. The Battle of The Dueling Press Conferences

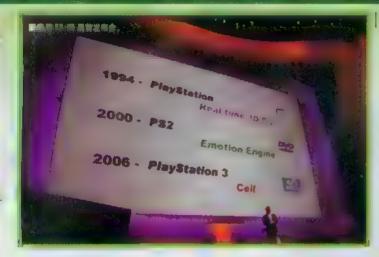
尽管 GDC 会议可以吸引到一万 名游戏开发者、但是 1005年 月的 洛杉矶 E3 大展观众可比这一数字名 出 / 倍。这里每年都兑现各种赌局: 竞争者们在这里炫耀自己的技术, 把对手压在身下或者被对手打得满

地找牙。玩家 发行商 开发商和 媒体都聚集在这里 判断微软在过 去的 4 年当中是否有所长进 这个 巨型展示舞台坐落在各杉矶的南市 区, 游戏开发商、发行商、媒体和 其他参与到业界的人工都来观赏接

下来的 年半中最好的游戏产品。

**商会。它用大巴车把记者和分析人** 的巨型素定电影制作室 这个活动。 按照日本时间进行、比例上的开始。古士汉堡和咖喱剪肉、中式鸡肉。

时间要晚 些。两千名媒体、分析 索尼率先召开了自己的新闻发一人士利业界官员在这里流连,在大 阳伞的桌子下吃奢侈的自助餐。菜 主从当地的旅馆打至位于库尔瓦市 单包括 大桌金枪鱼 牛肉 鸡肉 和蔬菜卷;篮子里还有 大堆。的



拉、一大排夹心软糖之类的甜品。 还有大罐的可口可乐、雪碧和红牛 媒体文拨人包括网站来的新手和华 尔街日报的三人记者团。维旺迪环 球的北美负责人菲尔 奥尼尔和其 他人 样焦急地排队, 等待听索尼 会透露几多, 或者总是几少 PS3 的

人群排队进入舞台区,蓝色舞 虹灯的灯光洒满了展区。摄影记者 冲到前排,占据好位置。吃肉减肥 他走上舞台, 人群振奋起来。

"我们索尼电子娱乐的全体同仁 已经为此时此刻等待了很长时间," 他说道。

他回顾了索尼的历史成绩,包 括在2005年3月的时候在美国发 售 HSH。索尼已经卖出了8 00 万 台下5°,而且每台主机平均乘出98 个游戏。索尼 PS2 的销量是所有竞 争对专加起来的两倍还多。然后平 并 美介绍了久多良木健、中5 业务

"我们在这里自豪地向大家介绍 我们的第一代中、系统、中气"他 说道。之后他介绍了FS;的细节, 包括 Co. 微处理器 他说该系统将 包括蓝光大彩量高清州碟 蓝光碟 可以储存260 到"(的各署, 瓜瓜 超过微软在メルル上使用的コテ双层 DVD.

#### "我们需要加速变革

接着他又向 X380 捅了 刀 久 多良木健说新系统将向后兼容HS 上的 6200 个游戏以及初代 PS上的 产游戏。这顶声明引爆了全场 带声·接着他介绍了 (a) 微处理器, 它拥有 4亿个晶体管、比微软 POWERPO 节片上的 F5 亿晶体管 要多。

久多良木健和在视频中露面的 IBM 的吉姆·卡利说 Cel 芯片拥有 超级计算机的性能。久多良木健说 Ce 微处理器拥有 x36′ 两倍的浮点 戸算性能,而且速度是FS 的 35倍 而且PS、的快速存储带宽。 系统 丰美键的数据高速云路 EL MS? 快多倍 也略快于×6 Pc 将有 两特点的译点运算能力, 又是 × 100 的两倍。这已经可以与 JM 的超级 因相比较。索尼忘了点每台中S。都 有 块硬盘作为基本配置、但是点 明新机器将包括监光,可以存储高 清电影和游戏。

久多良木健在打技术牌。Cel 将会拥有8个子处理器,但是只有 7个可以工作。分析人主后来说道: 这是要提高良品率,降低 PSi 的成 本。接着, 他又介绍了来自 Nividia 的芯片 ASX, 称之为"世界上最先 进的图形处理器 能生成电影般的 画质, 图像能力非常强大, 足以变 持权 108.p 全屏播放, 是微软 20p ( 分辨率的两倍。最要命的是、CPU 与图形心片之间的总线连接线路有 两条而不是 条, F53 用其中 条 连接 YARM Hambus XDH内存, 另 タト 条连接 25℃ 36图形内存。游戏 开发人员说 这将有助于避免微软 主机在单总线上的交通拥堵。

索尼对部尚的定义不仅仅是电 机机上的纵向分辨率, 而是从头至 尾的思切高清、M大容量的存储光 盘到 HDM 界面 再到最高 1800 的分辨率 高清保证了技术水准, 但是也保证了昂贵的价格。PS+还 可以通过益牙支持七支九线手柄 而且内建 A , 在微软机器上这仅 4、是可选项 久岁良木健介绍的每 个规格都引发了欢福和掌声 甚至 在玩游戏的封候, ESJ 也能够提供 数字照片和视频服务 或者是同时 刘觉互联网。

久多良木健让出舞台的中心位 置, 301平万英星的荧幕上开始播 放电影 展于玩家可以用户33 做的 事情, 比方说将一辆轿车分解成为 各个零件。Nvidia 的首席执行官黄 1. 就走上舞台,说自己很荣幸地成 为"议》,年中最重要的消费电子 产品的一部分"。他说,久多良木健 邀请 Nvidia 制作一款能实时生成电 影般画质的芯片。这种世片是 年 **心** 有的最高成果。接着他展示了 个虚拟人物露娜,特别提醒大家注 歷光學在她購房上的舞蹈, 以及光 线透过她的皮肤。展露出玫瑰色的 脸颊。这个美丽的亚州女人静止的 图数中, 头发不可电议地要软, 这 是 Nv dia 可编程像素着色器能力的 助力、FS、就能够实现每秒2特拉。 也就是"万亿欠浮点运锋,这是当 时最快的PC机所装备的英特尔森 腾 4 处理器的 1 0 倍。

使用了Nvda的设计,索尼问 以生产名为 HSX 真实合成器 的 芯片、分析人主意影算出 Nyidla 包 年能从这笔交易中赚取十亿美元的 营收。突然之间,失去 x 360 的订单 已经算不了什么坏事了。尼克 贝 克尔则在观察没有披露的细节。他 立即发现, 紫尼的 1 程师在系统内 转移数据方面作出了艰难的抉择。

索尼使用了较为昂贵的 Hambus 256M 高速 XDR 主内存来 给 CPL 腰送数据, 但是它使用了 独立的数字线路以 268 兆 GDDR3 图形内存与图形芯片连接。这与尼 安德鲁斯以及杰夫・贝克尔 设计的统 内存架构截然相反。这 就意味着编程的难度较大。虽然 Cell 架构是一头难于驾驭的怪兽。 但是使用了N.ida的图形芯片抚 慰了许多游戏美工的心灵。RS× 有 3亿个晶体管,显然比微软使用的 A 晶体管总数要多,而且甚至超 辺了价值 to a 美金的 HC 机上的双 图形卡。

Epu的菌席执行官蒂姆 斯

维尼 直是微软的最大支持者之一。 但是两1 勋数清斯维尼上台展示《虚 发竞技场 2007) 令人国眩的战斗圈 面。斯维尼褒扬 PS3 是一台易于编 程的电脑, 他的团队可以在两个月 内制作出这个演示程序。斯维尼的 出现让微软的某些人有一个不祥的 预感, 就是索尼在和雷蒙德唱对台 戏。黄仁勋让斯维尼证明演示是实 时生成的, 而不是一个封装好的动 画 CG. 于是斯维尼的手下让图像静 止下来,然后在演示程序中不断旋 特机的 前年勋最后说道, PS3 是"十 年当中最重要的数字娱乐平台",声 音之大,连當蒙德都听得到。

索尼游戏部门的首席技术官 Masa Chatan 说道, 玩家可以连 接 Eve oy 视觉控制界面或者是 +5+ 来控制,+'S3 他说道,玩家可 以通过 - S3 上传自己的高青视频到 网络中去。他说系统的每个方面在 设计的时候都被规划为永远在线。 永远通过互联网与 PSN 进行宽带连 接。这是起居室的特洛伊木马,是 PS2 永远做不到的角色。

索尼全球游戏工作室的老大菲 尔 哈里森炫耀 PS3 渲染水池中 鸭子游泳的镜头,成百上干枚叶子 在空中飞舞。哈里森用了 个演亦 让观众喧闹起来,这个演示里,《GT 赛车》可以无缝接入到《蜘蛛侠?》 的电影之中,没有人能分清楚哪个 是电影哪个是游戏。哈里森说,这 就是你将两个10亿美元级别的娱乐 产品进行碰撞的结果,一个来自游 戏产业,一个来自电影产业。他又 展示了Cel 可以同时播放12个高 唐视频.

平井一夫又回到了舞台中间进 门游戏演示。他总游戏开发人员已 经工作了 段时间,接着他邀请EA 的首席执行军拉里 跨对布斯特上 台展工《拳击之役》的演示程序。 普罗布斯特成起了EA在 FS2 上砸



下的巨额赌法,EA在 HS 系主机上 卖出了??亿份软件。

"现在有了 PS3, 我们将会再次 赌 把大的。"

久多良米健再一次走上舞台。 FSI已经摆在了一个架子上。机器 有优美的圣软曲线,可以横着摆放 也能等着摆放,颜色则有白。银 黑,种。之后大屏幕上出现了几 单词;"20%6年春降命"。秦心留下了许多没有回答的问题,比方说主机的价格,在哪个市场首先上市。 首发时又有哪些游戏护等。

新闻发布会结束了。新闻记者 们备笔直书自己的新闻。他们在等 着开车的时候谈论自己的所见所感。 为自己能否赶上微软的新闻发布会 而焦躁不安。有些人发了叛般开车 到洛杉矶闹市区南加州大学园区附 近的圣坛会堂。微软游戏工作室的 负责人谢恩 金开一辆越野车经过

群记者,打招呼让他们搭顺风车。他问记者索尼干得如何,记者们说索尼太牛了。"他们有没有谈在线业务?"金笑着问道。"他们说了服务如何么?"他们开车经过最后几百米,走入人群之中。微软的发布会也晚了。

灯光打上舞台,安排非常有趣。 微软安排了一群玩家坐在舞台上的 椅子里,这样他们就可以亲密观察 新闻发布会。一个名0~金的模特儿 走了出来,带出一部×360。她把 生机放到台子上,在大家看不到的 台子下面接好电源,然后开机。她这是在模仿 M V特典的开场式。这 个时候,绝大多数新闻 记者还在为第二天出版 的报纸撰写索尼新闻发 布会的新闻。

专比, 巴赫走上倾斜的舞台, 担心自己会滑倒。他面对观众, 终于感觉至一奋和放松"我们终于平了, 这是开场的最后阶段。他小型

巴赫已经在之前经 历了无数仪这样的新闻 发布会。他与艾莉德和 彼得 摩尔 起上台 欢迎大家来的游戏证

的未来,巴赫鲁布×161 据会兼容 "\*bo\*上支的最好的游戏",每专及此、走廊里的公关人员和舞台上的粉丝就开始采加。

观众们等他再说。些关于向后兼容的事情。但是他只说了这么多,(光环)和(光环?)肯定可以运行,但是微软没有透露发售时候有多少游戏整装特发。德鲁·所罗门和他的忍者团队依旧锁在办公室里,在发售之前转换尽可能多的游戏。1Jp.com爆料说,Nvidia 将会为微软向后兼容而从微软拿到一笔授权金。Nvidia 的首席财务官马福·博克特说,这笔收入累加起来也是一个整数,但是微软为前合作伙伴付一款仍然非常痛苦。

"我们带着使命感设计 X360,如果你说是因一个梦想设计主机也可以。"巴赫说道。"我们的梦想就是激发人们以新的方式思考娱乐,对人们进行娱乐的方式来一次革命。他是公司仍然坚持最初在三个市场间的发售。160 的计划。巴赫许诺主机将有史上最强的善发阵容。

之后他用了很长的时间展示《死或生4》,这已经是Tecmo第二次为微软主机制作独占游戏。艾拉德说,00°年将有26款至40款游戏随x260的首发进入市场,而且有160款游戏在升发当中,他滔滔不绝的讲述关于高清时代的观点,许诺游戏将亲感接触+亿人群。会堂里的许多人听到这些话睁大了眼睛。艾拉德继续慷慨激昂的说游戏需要

走向核心玩家之外的广阔人群。 "我们对于游戏的核心观点已 经反映在主机的名字之中:X360。" 艾拉德说道。"产品给大家带来的体 验就是玩家。直处于中心舞台。他 清晰地讲述了唐·霍尔以及他的团 队长久以来的梦想,他接下来介绍 了用户界面,玩家卡,XDOX LIVE, 又坐下来介绍《凯密欧 元素之力》。 他勾画了几个情境,描述了几种定 义玩家类型的用户。然后他展示了 XDOX LIVE Arcade 和 XDOX LIVE 市场。格雷格·卡尼萨的先见终于 浮现在世人面前。

比尔·盖茨和史蒂夫·鲍尔 默通过 Xbox LIVE 下象棋的视频让 大家轻松一笑。这虽然老套,但是 并不是最好玩的部分。

"这是个很搞笑的场景,两个软件亿万富物,旷世后头很要证自己很搞笑。"艾拉德说道。

很多事情微软提都没提 他没有说 Xbox 不止一个版本,有的记者以为每台机器里都会有一块硬盘。

艾拉德夸耀了一番集成硬件、 软件以及服务的好处。接着艾拉德 对亿万玩家的宣讲落聘,彼得 摩尔走上来向大家承诺道,"在高满时 代,我们将带来游戏的真意。"

摩尔继续讲述游戏。与索尼不 同的是,在每个游戏开始展示之前, 摩尔会先介绍一下这个游戏,之后 视频才开始滚动。他没有说哪些游戏将会首发 演示进行的过程中, 声响震人小魄、观众席上众人的膝 荒都能感到这些声音的震动。

EA 公司的执行易总裁决 引持里克走上舞台,宣布EA 将为 x360 制作 25 款游戏,包括 6 部首 发作品,而其中 部就是《教父》。 罗比·巴赫加入马特里克钓岛之旅的决定获取了回报。然而,马特里克的出现再次告诉史蒂文· 肯特这样的记者:还是索尼技高 筹。因为出现在索尼新闻发布会舞台上是 EA 的总裁拉里 普罗布斯特,而微软只能搞定马特里克。

巴赫最后以 X380 对主流大众 的吸引力结束了关于 X380 的演讲。

"有了 X360, 视频游戏将成为 主流娱乐媒体。销量最好的作品将 不以百万来计数, 而是达到上于万 的销量。"他说道。

他宣布新闻发布会结束,并激 请每个人参加之后的派对。停车场 上架起了白色的大穹顶,提供自助 餐、不好索尼的好),白色的座椅前 面放了很多主机。微软请来杀手乐 队并行表演为观众助兴。此外还发 放了、性似的 X 32 市板 这种限 定版面板最后证明还值几个钱,接 下来的几天里 eDay 的成交价都在 数四美元。

活动结束之后,记者们开始为新闻发布会打分。一个记者说,在微软的新闻发布会上,他整个人都被孕绿了一但是可头细细思量,微软的哮居喀逊一琴,微软展示了一些能实际运行的游戏,但是索尼的技术看起来强很多。一些游戏网站说,看起来就好像是微软用匕首去参加一场枪战。

一名之前的 Xbox 老兵说:"微软出现的时候带给大家的是娱乐服





务器, 但是索尼出现的时候拿的是 游戏主机。" 另外一名前 Xbox 团队 成员在微软开始的时候说道:"我直 帕这一切会发生。"

第二天早上轮到了任天堂。接 待处位于好莱坞柯达剧院的大舞厅。 日本自由撰稿人小室用一一点也不 在意任天堂最后一个露面。他用 NDS 掌机和几十个其他任天堂粉丝 聊天。通过无线网络向群里的其他 人发送手绘图画信息

任天堂的社长岩田聪来到了大 家面前。他苗先讲了一个小故事, 说他如何在《任天堂全明星大乱斗》 击败了外号为"雷曹"的任天堂执 行副总裁雷告・菲利斯・艾梅、

"你老爸是谁?"岩田聪喊道。 介绍"雷管"出场。

曾吉说他用一个词参与竞争: "\_\_"。任天堂已经卖出了二十亿套 游戏,并且在向下一个十亿套进军。

"我们的使命并不是玩游戏、而 是改变游戏",他说道。

他首先给大家来了个小小的椋 喜、云布了GameBoy Micro、这 台掌上游戏机的重量只有 iPod 的 分之 雷告说这台掌机的目标是 "图片意识"消费者,而且"不管你 的生仔裤绷得多紧,都能轻松放进 去。"雷吉又说任天堂将会为NDS 提供免费的 WFI 服务, 25 家公司 正在开发利用 WF 特性的游戏。

G4TV的主持人天娜 伍德与 任天堂的明星制作人宫本茂一起来 到了舞台上,展示她的新虚拟宽物 任天狗。她邀请宫本茂的小狗加入 到她的狗狗当中, 而宫本茂戴着一 个马里奥的帽子。宫本茂故意和伍 德开玩笑说,"你愿意再学几招么? 跟我回后台去吧。"

岩田聪又重新出来。"你们需要 革命么?"他问观众。之后他向大 家展示了一台新主机的原型,这台 小小的主机只有三个 DVD 盒子那么 高。他说这台主机将在 2006 年发售, 但是没有提供具体时间以及在哪里 发售的细节。

Xbox LIVE 的攝客拉里· 鷸 布从一些微软先进图像部 ]的技术 专家那里収集了一些人。他们当 然从技术的角度进口状,平 曾经帮 助尼克·贝克尔福测 PS3 能做些 什么事情的图形专家。也是分析员 的琼·佩蒂说,"根据我们能看到 的东西,索尼的性能数字看起来是 准确的。但是光看看数字表格就来 和 X360 做比较就妥当么中当然不 对了。但这些数字还是结我们留下 了深刻的印象。这些数字"更快、 更好 更响亮 , 但是我更希望他们 能够展示一下之前从来没有做出来 过的游戏。

(时代)周刊本周又将比尔 盖 茨列为封面人物。这是微软公共关 系部门击出的 记本垒打, 艾拉德 梦想的"(时代) 文章"在这儿实现 了。勒夫 · 格雷斯曼的这篇文章中 称艾拉德与"雇佣的雕塑家"一起 完成了工业设计,但也让公共关系 团队头疼不已。比尔 · 盖茨说微软 将会资助 些高风险的游戏来引爆 核心玩家市场,而且怀疑索尼能否 在网络服务上有所作为。盖茨说到 将在 PS3 首发的同一天发售《光环 3) 的时候, 两眼放光, 容光焕发。 巴赫则争辩说,索尼的新闻发布会 全是烟雾弹和镜子造成的幻觉。

"我们的硬件将是最好的,但是 我们将不仅在硬件上击败索尼、还 要在软件上也击败索尼。"他说道。

"事情就像我们描述的那样发展下1 去。并没有什么意外发生。索尼没 有任何可以拿出来的东西与 Xbox LIVE 竞争、虽然说他们也提了提 PSN."

"这才是实质性的疏漏。"巴赫 说道。他拿起技术团队写的一些文 件,又加了几句:"他们光捡浮点 运算规格说话,但是我们在整数操 作性能上比他们好三倍。CPU要用 80%的时间处理整数运算。那谁的 机器更快呢?都是不可思议的快。 在GPU上他们也玩了这一手。他们 的架构也许会让内存带宽吃紧。而 我们将有嵌入式内存。从我们的观 点来说、性能方面三者可以打个平 手。"

巴赫预言说蓝光将是索尼的双 刃剑, 因为当时尚不清楚蓝光是否 会成为标准。

巴林说游戏开发人员拿到开发 套件已经有一段附间, 他又说道 "我们的工具包有一个优势,就是与 Xbox 的工具包有 95% 都一样。"

罗比 · 巴赫不是那种经常飙垃 极话的人。但是问到图形芯片能否 按时投产的时候, 彼得 · 摩尔说, "这就是我们与ATI合作的原因之

摩尔预言说高清电视机的售价 将会在秋季首发的时候低至400美 元。之后他又重复了自己的声明, 就是微软将在索尼卖出第一台主机 之前卖出一千万台。他说,到那时候, 这就是一个无法超越的领先优势。

在索尼喧嚣的展棚里有个安静 的会议室, 平井 夫坐在椅子上。 面带微笑。索尼美国游戏业务总裁 白信满满。

我认为我们百能力为大家带来

的主机,用 我们的技术, 实现我们的 愿意。我们 将用自己在 消费电子的 经验打造 HS3。 他说 道"我们已 经处于领导 下个十年的 优势位置之 L.

一个非常棒

他非常 用信的说, 蓝光将是"保 的台透媒体。

消费者想要玩的游戏需要超过 50G 的容量,"他说道。"如果我们 谈到高凊, 我们会利用高凊盛光光 碟的优势。而且进行 1080P 输出。"

说到 ×360 游戏的时候, 他说 自己很高兴听到记者说微软的产品 为 "Xbox 1.5", 这个词儿是《时代》 周刊率先使用的,很快便流传开来。

"听到大家这样说我很高兴,而 我们可能是 PS3.5。"他又说向后兼 容性非常重要。

"当你使用熟悉的架构的时候。 这就是我们优势所在了。"他说。"我 们知道我们将会做些什么。我们有 独占游戏, 而且独占游戏至关重要。 要说 PSP。我们不会削减产量放住 不管。"在说起微软将会停产初代 Xbox 的时候,平井一夫又提起此事。

"要说首先发售这事,"他带着 愉快的脸色说道,"我们从来不第一 个冲向市场。土星和 Dreamcast 都 比我们要早。只有游戏内容才能决 定一部主机是否成功。率先上市的 逻辑可捞不到什么好处。"

此时此刻, 岩田聪正在任天堂 展棚的一个私人房间里喝饮料。他 说话的时候旁边有个翻译。说到索 尼和微软的时候,他说:"我们前进 的方向与其他人前进的方向截然不 同。他们在性能规格上耗费了大量 精力,这样他们就可以说自己拥有 最顶尖的电脑图像。但是目前的结 果是, 玩家和媒体都对最后输出的 图像不其满意。我相信我们需要避 免透露任何性能方面的规格。现在 他们所公布的图像在没有见到真货 之前都不能令人信服。"

岩田聪说任天堂对革命主机的 控制器有极为独特的想法,但是他 目前不想透露, 因为害怕别人扮袭。 岩田聪并不认为第一个出货给游戏 开发商的公司将会取得胜利。而且, 开发人员会以好的创意支持公司, 这并不疑。

"找认为 2006 年的 E3 有些令人 失望。"CNN的专栏作家先出现。 莫 里斯说温。"進取得了新闻发布会 大战的胜利?从信息的观点看,我 认为没有藏家。但是从公关的角度 着、我要对索尼点点头。他们的展 示让人们在整个展会期间都在谈论 而且还包括之后的几个星 他们 期。"



## **CHAPTER 41**

## 第三555

The Battle of The Dueling Parties

E3 是游戏业界每个人聚合的大 好时光。乔纳森·海耶斯与赫斯实 验设计工作室还有阿斯特罗工作室 的人在成功完成 X360 设计之后第 次见面。

任天堂在"好型吗&高地娱乐 中、"的粤地秘总、华办了自己的 E1聚会。宾客们被塞进获,的空心、 木得不用肘子支开人群才能到 岛 ni 架旁边。食物包括块菌巧克力糖, 还有穆满了饮料的冰雕。任天堂是 最老牌的游戏开发商,但是它也以 须在精英人群面前证明自己能够像 年轻人一样开派对。

请来助兴的乐队是魔力红五号。 这个流行在衰结合刚刚因为一篇"这 个爱 而冲上榜单 主唱Ⅱ当 莱 文纳和大家打趣说粉丝扩,不要抓住 他的眼。他为在赤汀文子战争中的 任天堂鼓吹说:"我小小玩着任天堂 游戏世人。我记不起来所有的游戏, 但是《超级 3里奥兄弟 3》太棒了。" 人群以沸腾的暄闹表示对他的赞许。 他又说,"如果你在一关中间死了 只能回到开始的地方重新玩。这太 狗屎了。这是谁干的好事? 如果你 在这儿,我要说这点也不酷。"

聚会还在继续、岩田聪穿过拥

探的人群 但是中于震耳欲聋的语 薦、他号有"任何人多布

在聚会上, 个游戏开发人员 悲似任天堂设有繁焦于逐渐技术的 军备竞赛, 他说他将从任天堂中行 转移到户注中17、此关;延此便不 能向前跃进。虽然看得言意象它的 演工, 是偏人的以此主幕而不是实 机四门的游戏, 世,生皇中常生用了 一直王的京型机在新闻发布会的 联两页(虚幻穿技场 ), 当 然地是 台与实标相差非常大的原 型机。他说索尼正在准备第二套 @ 微处理器的原型机, 这对游戏 开发用意来说是"好水头

然而, 今他焦虑的是他需要把 人力资源增加到原来的 信 人力 都被占用了之后。他就没有什么多 原剩下再去开发任大堂的游戏了 可到他参加这个派对于什么, 他说 "这是,很」的圈子。我们都明白 这 点。"他说这句话的时候, 名 xbox 团队成员正好经过, 而北美 任天堂的公司营销副总裁佩林 卡 普兰却在炫耀他顶链上的 GameBoy Morc.

**克至革命主机的技术的时候**, 她说 "人们会说你在一大主机里 面技术是最新的 人们会认为你又 新 to 主机那 套, 而现在大家根 本子买班 所有的 大工机和要成 为 去孔利, 技术根本不重要。但是 从某种意义。来说, 如果最高限速 异角 的 作态需要一 最高加速 ·新昭生为公。"

聚宝在工 展台厂的聚会已经成 为任命的大场面,充分展示了索司 的好要坞能量和技术实力 数土鍁 大巴把聚宝人群从道查体商场运送 到山顶的各种矿伊利希安山流。大 户车路,1.4.3探照灯,灯光绿色的 激光束刺版夜宝。有趣的是, 灯光 的颜色不足蓝的 电处态是豪华的

各术矶洞市区黄昏的天际线被 大家主辖上的桔黄色腕带燃烧为橙 色,警卫在一个个检查大家的腕带。 人群中有知名男女明星演员 模特 几种好莱坞设计师。PS主机的设计 师之 就在那里。这仿佛是说李尼 拥有最好的技术, 而微软只有最便 官的技术。

L.顶上支起了很多H戏团式的 赖布蓬子, 每个棚子中间都有一个 音乐会舞台,一条食品桌和一个酒 吧。这就是索尼想要做出的政治声 明,他举办最好的聚会,把每个追 随者都当做 VF 对待, 而秦尼就是 最适合成为伙伴的公司。

Nvida公司的首席科学家大 柯克穿过人群与人多良木健交 必起来。大家的喜论都看好索尼, 柯克非常高兴。现在其他的聚会中 人们聊天都对微软的窘况表达了同 情。微软走向中心舞台,认为自己 将会获取领先的市场份额。现在,

名EA的执行信息,"我们认为他 们只能取得 点市场份额的增长, 我们回去就要重新安排资源,向索 尼倾斜。"当然,后来,包括护里 普 罗布斯特在内的EA的高级官员们 否认他们在EF之后降低了对微软的 支持级别。但是EA仍然非常微妙 地改变了语气。他们, 开始说自己 在制作 25 个 x 38C 游戏, 但是之后 他们换了个说辞,说制作的是"25 个次世代游戏。

平井一夫从一个舞台走了出来。 "你们准备开始狂欢了么?"他 问道。"你们准备开始迎接 PS3 了 么? 现在是什么时间? 现在是聚会 时间 "然后众多乐队的其中一个 走上舞台。另外一个舞台上, 群 上直穿着比基尼,下直穿着省 1 省 料裤子的女郎就像脱衣舞娘一样跳 舞。而在下一个舞台上,在上面跳 舞的真的就是脱衣舞女郎, 亮闪闪 的糖子随身体不停摇摆。回到中心 舞台, 利兹 法尔正在高唱"感觉 像是做爱"。

加拿大 BioWare 游戏公司的共 同CEO之一的雷·穆祖卡是个微 软的忠实支持者 他觉得索尼可以 在技术层面 1. 败微软, 但是微软在 对非玩家方面可以比索尼做的更好。 而 id 的首席执行官托德 橡伦笛 像也认为索尼比微软更加高的 尽 管如此, 二人都说他们将会为 X380 开发游戏。

在 E3 剩下的时间里, 游戏发行 商们纷纷表达出自己对于二者新闻 发布会的反应。喜论相当一致,那 就是索尼在技术上更强, 但是微软 展示了更好的软件硬件和服务的集 成。微软的在线服务更好、但是索 尼完全可以迎头赶上。而微软锁在 急子里面的东西却再也没有赶上索 尼的可能。

"这一次就好像是他们交换了位 置,微软用目前已有的技术抢先出



发, HQ 的首席执行官衔莱恩 去 端尔说道。"上 欠 微软有更好的 技术,但是他没有取得胜利。

威望曲环球娱乐的总裁罪 尔 奥尼尔说:"我们是主机不可 知论者。但是如果非认找们先 宗教信仰的话、信索厅、有肉吃、

微软比在四年之前有好得多的 位置,而且还有 Square Enix 这样 关键的发行商站在他们这 达。圣

各斯集团的分析师比例 皮金说 微软将会在在状业务上取得比索尼 更多的营收。但是从展会出来的人 里受人认为卫世代战争中微软会优 索尼有更大的市场 中天堂 可 以抗自己争取了更多开发商的支持 但是它的支持者担。任天堂会出东

回到家的时候,格雷格 丰新 儋并不担任。他计算了 F x x

拥有世势尼的机器更多的可用性能。

E 是 高潮, 他说道 " 你装开轨。利索尼为E3准备的市场 和营销运客 我的分析是我们将会 在一个"主角发"、领井黎阳进入市场。 而且特制更好。还有成本的价势。

里德莫图经在制定规划的引候 进+71.1大量努力 并不认为媒体会 被索星令人怀疑的演」所愚弄。他 A.F. [ 来居党版機软的管理层仍然 可以在索尼高者游戏概念的喧嚣中 铁取自己的关注度。

本夫 安德鲁斯在 E3 大展上 不能对媒体点这件事: BM 的 TD 片 在联会开始之前的 周就从工厂出 样 7 他果在实验室里保证芯片能 正常四丁 至四的是, 芯片的确可 以正常工作。IBM 已经开始了生产。



## Suddenly The Last Summer

最为繁忙的产潮 、100硬件团队忙 于重新设计节片以进行等 灰重要 的成本削減。这种新版本的 X380 将 会有更低的生产成本,定于首及之 后 年的时间上市。如果他们能够 按期完成目标,微软就能够在2006 年秋季削减主机的成本。然后微软 就握有削减主机价格的主动权、而 对手正在忙于发售自己的第 台主

E3之后、每个人都迎来了工作 机 这将会对索军利用天堂构成很 大部压力

> 而入 的工程师们正在完成 图形芯片的第一个版本。最严重的! 发生。 D.6 已经被排除 但是公司仍然需 劈腳雜槍對文 問繳而抗力最大要 高良品率、降低成本、共归带来更 高的产量。微软的顶级图形节片设 tt 师马苏德 福德和彼得 比奇 每天都与AT方面保持接触、检查

进度 微软的 I 程师帮助确认流程。( 400 Ehit 疊机日夜运口了成各种则。 述 保证产量没有关外容机的错误

"几乎没有严重的问题"这太令 人腔惊了。" A I 的鲍勃 菲尔德 斯特恩说道。 大量的错误都只是小 毛病."

他们在七月份提交了最终的设 it。12个星期之后、最终版本的芯

片在台湾的台积电源源不断地产出。 他们可以正常工作 每个人都为此 庆智。然后 4 的羊程而就开始忙 于为微软削减成本的工作。

对于游戏开发人员来说, I作 的事態刚刚掀起 XNA T 具包、小母 有准备好,但是微软对各个工具进 777修正、某些工作可以要加轻松 的进行。现在微软终于可以喊出首 发阵容的名字。根据对 E3 的观察、





屈然《供意召唤》 福得了游戏娱 体和狂热游戏爱好者的"从《1代》 周刊到《今日美国》这样的主流媒 体都对此游戏大费笔墨。

微软的第三方财务经理们为自 己最喜欢的游戏投票中。Infinity ward的游戏离居榜首 文就意味 着微软为首发排座位时它将获得最 多的资源。先进技术工作组和开发 支持团队将向 W 所需要的一切技术 援助提供最多的程序员。只要他们 准备好,就会首先获得开发工具

EA排出 B款游戏首发,其中 一个就是〈教父〉。商碧则拿出彼 杰克逊的《金刚》,上市时间 为秋季翻拍电影上映的时候。但是 这两个游戏在展会上的口碑都有好 有坏。两个公司都开始考虑凋整游 戏、既讨好评论界又讨好玩家。

nfinity Ward 团队走出展会

的时候仿佛头顶青天, 狂暑乱舞, 因为他们的游戏反响非常棒。格兰 特·科利尔与他们的员工一起商议 在这关键时刻还会有多少工作要做。 现在他手下已经有 /6 `人、最后他 们成功地按照自己的时间表完成了

6月25日、 微软向制作首发游 戏的团队发布了游戏开发工具的最 终版本。图形芯片还没有完成,但 是原型机已经能够非常流畅的运行。 做到这样工具包就可以出货了。开 发包装在灰色的盒子里。与最终版 的主机看起来没有什么区别, 就连 巨大的电源砖块和风扇也一样。8 月中旬的时候,微软已经发出了 5000 多種游戏开发套件。

开发团队拿到套件。根据改变 的情况修正自己的游戏, 向最后的 终点线冲刺。尽管他们玩命干,但 还是有很多人没有赶上首发的终点

> 线。Rare 的〈完美 黑暗 零) 已经准备 好最后的 进发。他 们知道什 么时候就 是终点 线, Rare 团队在多 条战线周 时努力。 一个团队 在 Alpha 版本的开 发包上调 教游戏系 统。而图 形团队则 在最终版 本的开发 包中将画 面推向极

格雷格·卡尼萨为Xbox LIVE Arcade 准备的规划的执行情 况比预计要好。他的手下只有16个 人,但是却准备为微软开辟一条完 全崭新的财源。他的团队已经有了 足够的独立发行商和开发商、XBLA 上有多达 40 款游戏可供下载。很多 小型的游戏开发商都非常喜欢这个 理念,纷纷让自己的团队制作游戏。

这些游戏将会提供免费的演示 版本,广告就打在排名榜上,或者 玩家在不玩游戏的时候显示在玩家 主机的用户界面上。只要点击 下, 玩家就能够下载演示版本进行试玩。 因为 Xbox LIVE 银会员对所有的 X360 机主都是免费提供的。 微软希 望半数以上的 X360 机主能够下载游 戏。即使只有很少百分比的机主对 此感兴趣并且尝试他们下载的游戏。 XBLA 也算赢了一个本垒打。而且. 艾拉德说这样的投资不会有很大的 风险。"这对底线来说是个贡献者, 但是我们并不指望靠他吃饭。"他说 道。西雅图 PopCap 游戏公司的证 务发展经理詹姆斯· 格维兹曼现在 相信微软在下载游戏上开始玩真的。 当卡尼萨向他展示把 XBLA 的广告 打到主机面板上的时候, 格堆兹曼 才藏识到微软的意图。

"这对传统游戏行业是个很大的 冲击,非常让人振奋。"格维兹曼说 道。他早期的主机游戏业务生涯遗 到过失败, 因为为大游戏募集资金 太困难了。"这创建了一个新的发行 渠道。可能是主机领域间的一个重 大举动。每个人都喜欢抱怨现在的 游戏缺乏创新性,但是这为承担创 新风险开辟了一个新的财源。

比尔·盖茨就是 PopCap 的 (祖玛) 和〈宝石迷阵〉之类普通小 游戏的忠实粉丝, 他想听到更多关 于这样游戏的消息。/ 月的一个会 议上,卡尼萨把微软的主席和首席 软件架构师也纳入到计划中来。盖 茨喜欢这个主意,尤其是,休闲游 戏连接着全部玩家卡片、玩家可以 根据自己玩过的游戏积累分数,这 些分数可以用做奖励和市场营销。

这就是我一直等待的东西。" 盖茨说道,

在日本, 比尔·盖茨的死对头 正踌躇满志地高谈阔论。在一个亚 州电子科技杂志的访谈当中、索尼 的久多良木健说 Cel 芯片可以在从 家庭服务器到高端计算机在内的广 泛领域获得应用。说到下一代 DVD 的两个阵营是否有可能在标准上达 成妥协的时候, 他说永远不会再达 成协议了。"E3是最后的机会,"久 多良木健说道。"PS3是未来的主机、 所以我想要极致的容量。但是为了 达成这样的目标, 我们需要顶尖的 技术, 而不是目前已经拥有的技术。 我的建议是达成一个在物理格式上 尽可能靠近蓝光标准的协议。但是 PS3 将在 2008 年春季苗发。如果我 们继续等待一个统一的标准, 我们 就不能按期发售 PS3 了。我们再也 没有时间了。Game Over。"

整个夏天,游戏开发人员都在 玩命与开发套件的最终版本叙述。 每个月微软都会对软件进行升级, 游戏开发商看见新的特性缓缓成形。

位于山景的运营团队开始使用 它们自动生成的供应链追踪软件管 理多达 2/00 个零件。他们必须保证 供应链的每个关键时间节点上手边 都有足够的库存,从工厂到港口到 仓库到配送中心,最后。就是商店。

ATI终于在七月份拿出了图形 芯片的最终版硅片,正好赶上大规 模生产的时间点。在这个周期的关 健节点当中, 有足够的时间为首发 准备所需要的 200 万台左右的主机。 7月份, 富士康在华南的斗门镇生 产了最后一台 Xbox 主机。这个工 厂, 及其在墨西哥和匈牙利的前身 一共生产了 2300 万台主机。但在此 时,制造总经理里克 维格雷利己



经离职、取代他的是中克 惠顿。雷斯利 里兰德看着最后一台主机下线。总之、微软在2005年8月底已经卖出了2006万台×0.4主机在北美的销量是146万台,在欧州卖出650万台,而在11州卖了18,万台 本财年,微软在游戏部门损失了3914/美术 伊是公司说他们将在200 年年中买现的利。×60×1、75 现在有一万,1户 而索压力经卖工了800万台+52

中"徽省著最后 "作电脑走下 牛产线、如傅点的下。"目睹了×bo× 时代的终处,虽然微软不需要很长 时日才能设定之机器 然而她人名 察了绊自和第十承任产新机器的工

那个时候,7万平方英尺的厂房尚空空如也。厂方为之划出16万平方英尺的厂区空间。厂区安排了25000人,简直就是一个微型的城市。很快,公司就会架起一条探满了自动化工工设备的生产线来安装一十多个模塑件——工有整整八条表面贴装机生产线专门把CPU焊接到主板上。

尼克·贝克尔和他的整个团队在富土康手把手地教生产线工人对第一台主机进行检验流程操作。这是他第一次到中国,也是他第一次到亚洲。如果某台机器未能通过测试,他就让整条流水线都停下来,然后找出问题的原因。有一次,错误的原因是一个人在测试机内放了

错误的保护 里兰德很崇拜贝克尔的才智。

" 殳人在除错币面比 J 壳尔更 好 " 她说道 "吃点太棒子"

总是有各种各样的可题。 障作员錫到了电源线 和试机填下 工作桌 电力在这些中速为展的即 医也很不稳定。有 天,厂房被雷 嬖了 微软提失了5个,时的工作 数据 整个夏天,工厂都产 4小时 四转、每班12小时两步倒。里兰德 一日一餐都在工厂解2 云可良堂 用风亭的银户餐盘提供食物。有 天皇上生点钟的时候 托德 霍尔姆达尔对来识她,说生产线停了, 她不得不把车,再放下赶紧去下去。

"死了死了。她说道。"我的胃 甲翻入倒超。生产线宕机了几个小时,却好像是经历了几年时间。

母富士康的生产走上正轨。 团队就去了结成的生产厂。团队每 大都开会,星上九点 次,晚上九 点又 次,正好配合班次交被。有 时候开会的人有几十个。主芯片的 程序经理比尔 阿达麦克也来中国 七差。

"我和别人开玩笑说我是肾上腺素上瘾者。"他说道。

IBM 最先开始生产自己的态片。 BM 有自己的优势,因为他有自己的工厂,而且特许半导体的新工厂也可以开了。IBM的高、总裁占姆 康姆福特总每个工厂都会发现自家芯片中的问题和生产流程中的差错, 这样就可以告诉是的厂商自己有例 发现。这些工厂之中可以互相学习 然与33生产能力快速爬上基峰。

概处理器报告杂志的主编凯 文 科科维尔说,"有两个工厂是 证很大的体势"

但是八片厂及去 夜之日就雕刻壮足够的芯片。它需要 14 点左毛的附用 才能走完一个原生硅晶画的 弃程,数十道 I 序在晶圆上做好金属及半导体的永层以制作晶圆的晶体整可器。 弃程的搬厂阶段,晶圆接些测试,然后被切割成七片。之后心片10年衰累厂,打场04年,

母妻在"沙月底之前章士"。 万台土机 微软外类状间。 周、汉些主机上舰程在丝端市场,因为海运是最便自的运输方式。 不,但于首发,微软已经提前。 年度好了航空货运的仓气。 微软符下 3A× 环球公司作为空运及供应链管理商处理空运事宜。 BAX 环球公司预订了 2006年 11月中旬至 2006年 2月之间的90 架 及 8 音 4 债运机。这些飞机将会把 3 8 位主机从香港运到美国俄亥俄州的托雷多利欧州的德国科隆,这两个地方是主机的转运港。

即使使用航空运输,运送上 百万台主机到终端市场之中也非常 艰难。但是彼得 摩尔仍然希望成 为第一个达到在市场中卖出 1,00 万台主机的厂商。公司允许富士康和 纬郎花几周的时间达到最高产能。 每个 I厂每周都可以生产 12 万疆主 机。这些I厂 开始生产的时候都比较缓慢。他们首先生产100台先 石的机器 然后拿下生产线。之后、

群专运的 I 程师花几个 J 时在房 旦 里重玩游戏,在游戏里和椅子打 架,看机器是 S 运转正常。

等他们生产生。 批机器的时候就装到主车。 去香港的道路非常拥挤,需要超过一个。 时的时间。然后,它们就被装上飞机外往加利。据它则似的关门塞,之后两次被装上土生运往微软在工景的硬件,进位实验率 在那里 圣兰德利她的手下抽解机器并从检验。他们的检测要特效数点的时间。一旦他们的机器每次都能通过检测,工人们就可以加速生产线。 工程师们每天都工作到很晚,而且通过即时通信软件与在中国前线的同事们进行交流。

8 月中旬的时候,微软解密了 些长期保密的计划。 个在德国 莱比锡华办的活动当中,拉里 赫 布,昵称尼尔森小校,从他的粉丝 那里取得了尽可能多的信息回馈。 他发现自己的人物角色在玩家之中 有相当的知名度。无论是在莱比锡 还是其他什么地方,玩家都与他合 影,并索取签名。他在微软内部的 工作计每个人都向往不已。

微软终于宣布了X380将有两个版本。疯狂玩家版将有一块硬盘,个无线控制手柄,一个遥控器和个内置的媒体中心扩展器,还有个Xbox L vE 耳机 售价 394美元,预先内置音乐和电影内容。这个版本把许多先进技术打包放到一部机器中。

与此同时,微软还会发售没有 硬盘的×360 简装版,价格 280 美元 游戏的价格大概是每部 60 美元,太 家反晌不一。许多狂热的孙 零疊 识 到游戏开发人员将会对游戏进行格 水以使游戏能在最大的基数上运行, 也就是照顾没有硬盘的版本。他们 觉得结果以与致游戏不那么强悍。

但是罗比·巴赫索欢这个两种版本的规划,因为他不想费口舌说版士宁玛销售一款400美金的主机。预算有限以及对游戏不那么疯狂的人也,会更偏爱较低的价格。这可以让微软更快的得到更大数量消费者群体。

"这里的关键是选择,"他说道。 "过去,游戏主机通常没什么可选, 他们说什么你就只能买什么。"

里兰德 8 月中旬的时候访问了 山景团队的实验室,感到充满信心。



#### を首持続して

办公室空了一半,因为工程师大部 分去了中國。但是密码锁加固的白 色门后面留守的工程师正在紧张的 测试最终版的主机。几十台最终版 Xbox 主机一字排开, 外壳都被拆 得世零八碎。机器上插着各种线缆 好像是各种维持生命的仪器。壳体 使用的是冷白色, 这也是阿斯特罗 工作至最后的选择。房间里空气沉 重,充满风扇和空周的嗡嗡声 & 样才能吹走机器里面气槽的空气。 光圈不停闪动着绿色的光芒 实验 零的工程师对机器进口了超频, 以 样他们运行的速度就会比下常情况 要帙、才能发励机器机图才能到太 爆发点。一个家伙甚至还机器的温 度加化了升掛大度。工程而一升始 [41]游泳的海豚程序进行测试。然 后在模拟模式下四寸(州环ク)。

望奇 李是二景团队的 名 [ 程师,展示了一个大房间,里面摆 了120台 X360, 他先把房间的温度 降到零摄氏度,然后升高到45摄氏 度,同时运行 72 个小时。一个锁着

的门后面是 EMC 实验室, 这里有 一个小组测试在发生电涌和雷击的 情况下机器会怎么样。他们还会研 究如果有无线电干扰和调查类降会 看完这些。里兰德说 有什么特集。 xift 是 部用己的主机。她没有 参与初代 Xbox 的设计、但是她从 最开始就参与到 x 3r 的设, t中聚。 这也正是山景团队的规模扩张到原 果一倍的原因。他们选须解开每 ^ Dug,每一件不能工作的机器 "到 了这个阶段, 獨型区 切都会充满 憋情。 里兰德克到文里停了一下。 "我们下在森向成功首专的大道上。 我们必须要保证打开圣诞节的问窗

但爭同程表上來,托德 霍 **个姆达尔知道必须要在全球首发之** 前的几个自就要搞定生产中的问题。 团队估计要在8月中旬展开大规模 生产才能为每个市场生产出足够的 生机。富士康的官员吉姆 · 麦库斯 克说"你敢说只要给出足够的时间。 自己能搞定五百万台主机。但是微 软要货总是火烧屁般, 而且芯片也 才刚刚做完。你没有足够的时间来 建立起自己的缓冲备货库存。"

嚴重要的是, 这是生意 "他 文说道。 如果台同方需要在两个月 内拿到 500 万台主机 而在剩下的 十个月里只需要 100 万台主机怎么 办中 这是 顶平衡的艺术,因为疫 有消费者有兴趣为没有人用过的主 机付款, 你必须有足够的容量和能 力, 这样就不必把货物砸在自己手 里, 而是一步步的增加自己的货物 库存。这些户里是无法达到的目标。"

汉一次, 生产的任务更加整量, 因为工厂需要生产不同的产品。针 对各个地区的产品包装不同。 講 多样。每个市场必须有正确的配比。 微软还有一个有硬盘的版本和一个 及硬盘的版本。把所有的零件都装 在一起是个非常复杂的流程。富士 康预计自己需要在 \ 月开始大规模 生产。但是麦库斯克说生产实际上 在九月份才走上正轨。工厂生产就 已经落后于时间表。

此时此刻, X360 已经离开了官 员们的控制。现在是执行的时候了, 所有与 X380 有关的 25000 人可込 迈开步子把产品推向市场。对格雷 吉而森来说,微软已经做了所 有能做的一切避开时间表中的风险。 一切都交给命运了。罗比·巴林审 划了各种报告。说:"我感觉我们情 况不错。"

8月中旬的时候,米奇,柯奇 打电话对记者说微软决定北美于11 月27日首发、欧洲干12月2日首 发,而日本首发则排到,1°月1)日。 就像多比 巴赫的命令 样,没有 哪个地区是 筹公民。他期望年底 的时候有25至40款游戏。他估计 Xbox 部门的销售将在下一个财年增 长50%,从32亿美元增长至48亿 美元。2008年8月之前,微软将卖 出 450 万至 50 万台 X3 kM。

"他们想要做到的事情史无前 例。"圣地亚哥 D C 情报公司的分 析师大卫·科尔说道。"以前没人 能做到这一点。"

The Tokyo Game Show

2005年9月16日, 微软在东

京游戏展开幕之前在潮流圣地混谷

区举办了新闻发布会。500 名记者

#### CHAPTER 43

前下手买主机的奖常, 他说保证首 发时入手主机的玩家可以参与(最

参加了展会。有的人扛着大光圈的 丸上嘉浩虽然 再强调在线游 数码相机挤进了洒满酸绿色光芒的 戏的优势, 但是他却没有展示什么 在线游戏。《最终幻想×》还没有搞 这是一个多事之秋。公司宣布 定、微软, t 划中的差不多 半首发 将在日本以37900日元的价格发售 游戏还没有制作完成。 些大制作 X360. 折合 345 美元。这个版本将 没有在正确的轨道上。在微软内部、 争论集中于是否应该推迟在日本的 包括可拆卸的200硬盘,一个无 线手柄,一个媒体遥控器以及一副, 首发。说到犯下的错误的时候. 丸 Xbox LVE 耳机。实际上,微软在 山嘉浩说第一代主机属主匆匆推出, 美国以398美元的价格销售这个版 市场营销也没什么章法。微软没有 本,而在日本则用较低的价格。但 尽早抓住真正玩游戏的玩家。尽管 是公司根本不会在日本发售无硬盘 适查表明在日本对 x360 净付公常 的低价版本。公司负责全球零售业 求, 丸山磊浩还是说微软在日本充 满挑战, 需要把游戏交到玩家的手 里。对于日本媒体来说,这些补偿 明日本玩家不关心低价版本,所以 似乎不够分量。 显然微软在欧州和北美都销售两个

终幻想 XI》的内测。

第二天, 东京游戏展在干肚幕 张会展中心举办。在宽阔的大厅里. 微软的展棚是一个巨型的环状,到 处都是绿色的标记。中间是一个剧 | 场,还有很多游戏台。这里布置了 一个完整的起居室来展示数字化的 生活方式。这里能玩的游戏看20款 其中就包括〈九十九夜〉。游戏台上 方是巨大的平板高清电视机,这样 很多人就可以看到玩家在玩什么游

戏。漂亮的展台 小姐穿着白绿相 间的衣服欢迎参 观的人群。粉丝 要排半个小的的 队才能上手玩游

罗世巴 幕在一个大型展 厅欢迎人们来听 他的單渦演讲。

"こんいち は,"(译井: 日 语"你好",他说。 "我非常荣幸地 在世界上最強要 的游戏展会之一 的东京游戏展上 发表演讲. 此时 是业界最振奋人 心的时刻之-

"如果我今 天希望你们记住 我演讲中的一句 活. 那就是这

句,我们现在开始进入一数字娱 乐的新高清时代, 这场在全球爆发 的革命超越了国境, 时刻准备着重 写各种规则,改变视频游戏产业的



各种现实。"

"女士们先生们,我们可以明确 这一点。X360 是世界上第一台次世 代主机,而且是世界上第一台强大

下离开了新闻发布会会场。丸上嘉 浩是日本 Xbox 山务经理, 他只会 讲日语。他站在白色的讲台旁边,

会场。

讲台上放着 台 X360. 他说 12 月 10 日 X380 首发的时候将会有 / 个 首发游戏, 他许诺在 2006 年 1 月的

时候将会有?0个多游戏。作为对提

版本。但是日本只有一个。

罗比 ・ 巴赫和彼得 ・ 摩尔在

人群之中, 但是在丸山嘉浩的安排



的高清游戏和娱乐平台。所以、W 界次世代的历史从我们这里开始书 写了。我说的话完全可以落实。东 京游戏展上,全世界的玩家可以第 次看到 360 游戏实机运行。今天,

我激请你们体验 X360。"

然后他又谈论了消费电子技术 中的重要潮流,包括致幻和高清娱 乐。他说, 玩家。E在期待高凊内容, 实现娱乐的大幅跃进。他预测到 2008年之前会有一亿家庭购买高清 电视机。而在 2009 年之间日本会有 800 万家庭购买高凊电视。在2011 年之前,所有的日本本地广播电视 都将转向数字播放。

"我们必须一路领先,否则就会 被甩到后面。"他说到。"我们必须 时刻铭记现在只是刚刚掀起热潮, 高清之路远末完结。这意味着人们 需要那些让人欲罢不能的游戏,而 只有最新的技术才能实现这些游戏。 汉里的每个人都知道游戏在议场高 满革命之中会处于领先的位置。"

巴赫说 微软已经凭借 Xbox | 取得思想上的领先,这当然是主机 市场中的安慰奖。但是他许诺 X360 将达成"占领在农世代全球市场中 的领导位置"这一目标。他说与索 尼的次世代主机相比, 硬件平台的 净收入将会是"跳球"、译注: 篮球 场中的争球,双方拿到球权的可能 性差不多),这个用词让在场的日本 观众摸不着头脑。他说开发游戏将 比在FS3 主机上容易许多、虽然他 们现在也不太清楚在 PS3 上开发游 戏结果如何。Xbox LIVE 也将是微 软的优势所在, 而且微软的游戏产 品线已经"强过历史上的任何首发 阵容"。

然后巴赫谈起了日本游戏发行 商王在制作的游戏。这一次所有的 日本重要第一方厂商都到当了。

"四年之前我们是游戏业务的新 来者,"他最后这样收尾。

"四年之后我们成为第一个圣 遊节期间在日本、欧洲和美国 地

首发次世代主机的公司。我们走在 正确的轨道上。昨天我们宣布了我 们的主机正在量产。这里是第一台 X360 下线的照片,这台主机将在 12月10日走向日本的零售店。"

"我们有 往无前的坚定决心。" 巴赫说道, 而微软准备为了自己的 成功在全世界范围内投下巨资。

虽然巴赫的演讲无比真诚。但 是几乎没人在他的演讲上费什么笔 墨。这是因为任天堂的首席执行官 岩田脇在演讲过程中向大家被霧で 任天堂新主机的手柄, 并告诉太家 任天堂非常愿意承担风险。岩田聪 说任天堂要将平时不玩游戏。被游 戏手柄虾坏的人也要成玩家。手柄 非常真观自然,因为每个人都知道! 如何使用蟲控器。岩田職展示如何 在钓鱼游戏当中把它当成一个钓鱼 辛。在一个视频当中,任天堂展示 它可以当做一支剑,一把枪。一个 双截棍,或者什么其他东西,这样 玩家离开自己的办发,手脚并用。

美国的游戏博客网站 Joystia. com 关于巴赫的演讲只提了一句。 然后全部的长篇大论都在介绍任夫 堂的新游戏控制器。而任天堂的游 戏控制器绝不可能是游戏展的主角. ,因为任天堂压根就没有自己的展棚。 但是如果一个人从展会中走出来。 考虑一下谁是预先者的话,那肯定 是任天堂。

罗比·巴赫不会承认微软 在日本正走向另一次失败。在接 受东京路透社的采访时他驳斥了 Entrebrain 旗下的 (I AMI 诵) 最 近的一个调查,这个调查说日本玩 家对 X360 根本设什么兴趣。在东 京游戏展之前只有 8% 的人说要买 微软主机。"这篇文章不值一提。" 他说道。

他也承认上次薄弱的软件阵容 是 Xbox 没有成功的原因。

"说到底,如果你有强大的游戏。 玩家也会在起居室放一个大黑盒子 的。我们从初代 Xbox 在日本的遭 遇中学到了很多。玩家对我们的游 戏兴趣不大。"

但是分析人士都在唱反调。"这 次 Xbox 绝不可能追上 PS." 德意 志证券的分析师 Takashi Oya说道。 "微软能在日本取得10%的市场份 额就不错了。"

东京游戏展之后的10月14日, 微软的 X360 看起来在日本玩家心中 赢取了一些分数。在投票中它仍然 落后于任天堂的革命和索尼的 PS3。 Enterbrain 的调查显示 73 9%的 玩家说他们会买一台 \ 360. 这比 在展会之前增加了不少。但是还有 40 4%的人不确定、而 35%的人 不会去买。消极因素主要在干糠弱 的游戏阵容和比较高的价格。

Enterbrain 后来做了一个市场 研究, 汇总分析了节假田预订量前 十的游戏。在上面的是几个 PS? 游 戏,还有就是 NDS 掌机的 (马里奥 赛车)。没有 X360 游戏, 也没有初 代 Xbox 游戏, 不过也没有 NGC 游

## And Now For Our Next Trick

现在硬件团队已经打包完成了 自己的任务, 微软开始考虑让这 两百名充满天赋的硬件工程加于些 什么。许多人被安排到之后几年的 X360 成本削減项目上来。他们要重 新设计零件, 简化生产, 这样就能

降低成本。在某个时段, 他们终究 要把图形芯片和微处理器集成到单 个芯片上。

但是总有些工程师要在设计下 一部主机之前做些什么。微软的官 员想出了一个办法让他们奔忙。他 们擦干净落满严尘的古老计划书。 决定设计 部便携式游戏机。现 在是时候了。比尔 盖茨和史蒂 夫 鲍尔默决定召集微软的高级执 行官员们开会,这样公司可以更快 地行动 对付公司的对手。公司办

须设法对付索尼和任天堂。微软心 须在帝争中有更快的速度, 这样才 能对付Google、雅虎、eBay、亚 马逊、苹果, 还有其他 大排处于 刚刚起步阶段的对手。

2005年9月20日,公司拆解

成三个部门。核心的 Windows 团队被称为 微软平台产品和服务 部门,由凯文・约 翰逊和吉姆·阿尔 钦坦任共同总裁: 而 杰夫・莱克斯则被 指定为微软业务部总 裁·罗比·巴林被任 命为娱乐及设备部门 总裁。巴赫从此不再 担任 Xbox 的首席负 贵人。他主管的小学 范围超过 xt x, 他 的家庭与娱乐部门将 于移动及嵌入设备部 11合并, 移动及嵌入 设备部门的业务范围 包括智能手机、MSN 音乐服务和互联网 IV 等。他控制之下有这 么 套人 引 巴赫可 以终结公司内部若干 部门之前两败俱伤的 内战, 在移动设备市 场上对对手进行反击。

他现在掌管所需要的一切, 准备发 售 款能玩游戏的移动设备 所 谓的 IPod 杀手。

长期以来, 微软目睹了苹果从 崩溃到复兴的每 步。IPOd 成为 个文化现象,每个季度能卖 千名 万台。微软在音乐方面服务处处落 后。微软提供 Pocket PC 软件、玩 黎可以在他们的掌上设备播放音乐。 公司还有智能手机软件侵入到手机 业务领域 云圆向 PMP 制造商提 供软件優权。不过、尺管微软赢得 了物土都得权协议, 但是为科·多 2、前,峨麟山苹果在市场上的领导 地位。小公司没有足够的广告费用 在市场上建立自己的品牌。而且他 们无法像苹果那样控制硬件、软件 和服务。苹果在各方面都集成地非 常好,这样他可以自己设计一个严 88、每个方面都按照自己的意愿协 调发展。现在是微软直接进入与草 果对决的时候了,就像它用 Xbox 和 X360 对付索尼一样。

微软的各个不同部门都想数 打敲打苹果。初代 Xbox 的创始人 之一奥托· 博克斯在 Xbox 项目 启动的初期就离开了游戏,回到 Windows产品部门。要说到支持 PC 机和 Windows, 他是《石翼鹰 派。博克斯开始探求微软制作一款 掌上电脑的可能性。他不知道, 或 者说他也不关心这款掌机用来干什 么, 他只知道如果微软成功了, 人



们自然会发现这款掌机的精彩的 用 就像人们总能从不断进化的 PC机上发现新的利用。他与霍瑞 斯 卢克塔似设计了不同的原型 机、但是那针大家还没有考虑设计 款与英特尔兼容的低功耗芯片组。 即使是专 ]做低功耗微处理器的全 美达, 也不能制造出博克斯所及想 的能放进。型电脑的芯片 博克斯 - 直在支持 就第卢克转去分计智 能手机地定彻此。What wi 移过业 务图 的显示人比图 亲切的鼓励 傳亞斯 直干下去 比尔 盖茨在 15年4 的 Arr. w 硬件 [程 为心上把切 \* 不能工作的早期样 品 博力斯特定命名为Hank 。 在 是一束为师,人 版本实在难干生产, m以内壳斯文做十岁下 个产品, 称为"折纸" メイ系統明引く 星 和和其他执行、随机制造商的主意、 本的掌机。

但是没人喜欢"折纸"使棋机 七寸屏太大了, 没法放进 () 袋 里,对 iPod 和索尼的// 师 草根本不 会构成任何威胁。微软需要的,群及 掌机動類是 ^ り 个子、 巴赫指定じ 扩德昂崇这个"下 大动作"。要做 攀机,, 微软就边添短垂其事的发表 声明准备七份中の1至季。而且还需 要与 x 560 样的精细频均完成运 作。艾拉德负责业营这个平台、处 理硬件。软件和掌机的服务。布莱

恩。李贞的成为整个娱乐与设备部 (1)的首席购务官,并负责移动设备 心系文一块。

彼得 摩尔岛责掌管 XEOx 361 和 Windows 游戏业务, 有效地取 代子巴赫的工作。这些提拔又与发 了其他 系列晋升 托德 電ケ姆 达尔取代艾拉德成为 Abox 平台的 负责人, J景团队的礼里 杨宋到 **了霍尔姆达尔原来的位置上,而比** 尔。阿达麦克最终取代了杨成为半 导体业学的主管

受抗使指定格雷格 古布森坦 任業机区项中经理

高布森有 大串管理复杂设计 的, 录 他能够带领核。团队、充 当置录入物处理利雅的技术状况。 住于 原根一个命大的想力理器基全 等が、N 希望 サブマイ 正 約年 太多李量。对为中和维量是有限的。 并且决证再一分 年春季发售这个版 | 微软 雇佣 代 切料 节点 一商全美达, 以样他们就也以在这个秘密项目中 使用主美人的 60 名工程师, 而媒体 开始独测掌机项目和全美达团队之 行有何联系

> 毕竟, 全美达正在帮助索尼进 ATCA I 微小理器的低扩耗掌机应用 微软的顶目必须秘密运作,直到媒 体在 2006 年春季揭开这件事情的盖

这个项目让微软者异们想起了 团队在以前考虑掌上游戏机的目子。 <u>⑤</u>到 2001年的时候,玛格丽特 约

翰逊就考虑过少米至尔的红玉技术 为基础制作 \*br,掌机的想法 但 是那个、划最终完蛋了 然后 xe 36 团队有 欠预分析了掌机,不过 他们最后决定等到 x 360 年货以后 再考虑此事。

硬件型户经转移到更大更好的 事情上来。掌机似乎顺理成意地成 为微软在游戏业的下一个目标,但 在×市。完成之前绝无可能

在九日底, 微软和要特尔都么 开表工了对HD Incl 的支持。这种 **夕世代高清存储格式由车等及**其盟 友研制。这几家公司捐弃癿嫌 与 为有共同的敌人索尼。微软和英特 尔都说与索尼的篮光技术相比较, 东芝的产品更有弹性, 成本更低而 月对消费者更加友善。X360 会在格 式成 争收获不少, 虽然它使用的只 是普诵的标准 DVD。如果 HD DVD 成为标准, 那么索尼的 ~S3 将会成 为一个付出慘重代价的输家。英特 尔也可以从索尼的失败中滔和。英 | 特尔正在准备自己的 V V 品牌家用 电脑, 发售日期就在2006年一月。 如果索尼的 PS3 和蓝光瀛了, 那就 段 ▲需要家用电脑了。PS3 足以击 贵对羊。好处是HD DVD 比索尼的 蓝 \*\* 到加便宜、它需要的只是支持、 而微软和英特尔的支票就可以挽救





### 本期集结成就505项 合计成就13000点

崛起/破坏者 星球大战 克隆战争 共和国英雄 真·三国无双 联合突袭 特别版 斯坦斯之门 秋之回忆6~T-wave~ 秋之回忆6 Next Relation 游魂-神体之吻-世界足球 胜利十一人2010 极限竞速3/边境之地 NBA 2K10/闪点行动2



31/4

# 成成集中源 Achievement Unlocked



《崛起》是一款十分标准的美式角 色扮演游戏。游戏 丰富的任务和自由 她角色培养方式都能令美式游戏爱好 者感致满意。如果有兴趣、玩家可以 体验到100小时以上不重复的游戏过 程。本作的成就拿起来相对耗时一 些,大概也需要100小时,而且几乎没 有捷径可以走。本作的任务数量庞 大,NPC众多,很容易漏掉,有志于 拿全成就的玩家可要注意了。

单个成就拿起来相对容易, 难点 在于 农游戏过程中拿到所有的成就。

1000点 1000点 50个

### 🌠 Field Hand 10点

矿水石,形找到10个谷物。

MAN 游戏开始的海滩上就有10 株之上的可采集植物,采集足够数目 即可解锁本成就。

### Philanthropist 10±

₩ 4 1 . 9 完成任务"Resc.o Sara from the w derness".

· / / 3个成就的拿法类 似. 都需要完成特定任务, 这些任务 大多是初期营地和海港的任务。注意 任务是互相有关联的,而且任务"A Package For The Don"和任务 "Peace And Order" 只能完成其中 一个。通过完成的任务决定了阵营之 后会有很多任务没法接到,从而关系 到后面的几个成就, 因此这两个任务 可以最后通过S/L大法来做。

# Samaritan

2型点

完成任务"Medicine For vervene",

# Peacekeener

30a

完成任务"Peace And Orden"

### **Fence**



完成任务"A Hackage For he Jon".

### Ladies'man

10点

完成任务"Woman Beater".

### Sidelined

20点

デ成任务'+ · ₩ ^ 「 Struggio

### The merciful one

完成任务" he Farmer s SCK N' FO".

### Wise man

20点

完成任务"The Test Of Master gna 4374

### Family man

20点

完成任务"The Sons Of Ida",

### Archaeologist

20点

完成任务"The Mystery Of The Eastern Temple".

### Little hero

20点

正的证明 完成任务"Where s

### Rune master

20点

管理测完成任务"the Fourth Sea Of Rune Mag c",

### Ghost hunter 20点

完成任务"Find A The vassa Mings",

### **Beginner**

10点

[[4] F掉'只修兽。 **直接** 王掉一开始遇见的那只大 鸟即可解锁。

### The brave little tailor $10 \pm$

₩ F掉/名透迹守护者。

★ 不必免感取得,只要干掉 游戏初期途经的第一座古代遗迹(必) 定经过)的所有敌人,之后两到 "Band ts Camp"干掉所有敌人即

### Ferocious wild boars 10 a

**预载说明** F掉10头野猪。

成就 路 野猪在初期装备较差的情 况下对玩家有着近乎一击心杀的攻击 力。可以后期买了装备再来杀。

如果想前期杀掉野猪,需要注意 多使用侧移、或者攻击一个NPC之后 把他引到野猪所在地让NHC去攻击野

### Terror of the hens 🏻 🏗

**手掉20只鸡。** 

通过 海港里就有20只鸡,没有 攻击力、可以轻松杀死。

### 🚮 Ogre friend

10点

解救石巨人。 **随着制情即可解锁。** 

### **Expert**

沙心点

**原子**型 某类技能学习满。 Likes 皮能专精对通关也有好 处, 学满 类技能即可。

### Gladiator

20点

7. 3得所有近战技能。 玩家要找到技能让练师为 釓(Sword)、斧(Axe)、杖(Staff) 二类近战格斗技能各添加点数即可解 锁。i 练师为"F noner"对应创, "Karakos"对应斧、" ng. s tor Mendoza"对应权。

### **Sharpshooter**

沙顶点

习得所有弓箭技能。 近近 玩家要找到技能 练师为

簡求(Archery)和+字号 (Crossbows)两类近程战斗技能各添 加点数即可解锁。i 练师为"Sam"对 应简末,"Fdgar"对应 +字号。

### lacktriangledown Master of the classes 30 lpha

习得二大类所有技能。

正式 数 要想一周目以内学全所有 皮能就要选择加入僧侣的阵营, 这样 学习魔法就万便很多。

### Well-to-do

制点

配。注意 获得1000金币。

**企业** 完成几个初期任务就能累 积到足够金钱从而解锁成就。

### Beast slaver

30 a

**展展**第二手败500名敌人。

**数据证据**以下两个成就取得方式类 似,均是要杀死一定数量的敌人。杀 敌数看似很多。但本作中很多后期任 务经常一次性会让玩家杀死100名以 上的敌人,故颍流程进行即可解锁。

### Bıy game hunter

50a

正规师 击败2000名敌人。

### Fervent swimmer 110点

"成熟说,被大蠕虫" Ideworm"抓住 10%

**成数章法** 带足血瓶,遇见后任其攻 击即可。它的攻击方式就是抓住你。

# The fourth triplet

成就说明 找到10个财宝。

**新建造** 不断做任务。有的任务报 酬是财宝, 完成任务后会有人告诉你 财宝的位置、收集到10个即可。

### de Idiot

10a

成就说明 从高处掉下摔死二次。

穿任何装备在5-未满的 状态下从城墙上跳下去就能摔死, 玩 家也可以爬上 座高二进行3次跳崖 来解锁本成就。

### Jester

侧点

他用25次魔法。

对着某个村民放? 5 次 "JOKE"魔法是最快的方式。

**Safecracker** 

10点

开锁100次。

选择 洗择 流 上 然后 祖 遍 各人城市的民军开锁即可去机箱 子 抽屉的解锁肉会计人解锁数。

**Weaponsmith** 

110点

打造100件武器。

**以** 只用两块普通铁矿石打造 的短途也算武器, 打造起来非常简 便 另外打造出高级武器也能卖个好 价钱。打造100次即可解锁本成就。

Master thief

10点

能够包50 P。

NHC偷盔即可,主意偷盔后NHC会追 打你 不过可以逃跑 偷取。 权即可 解锁本成就。

Adventurer Adventurer

10点

夏 表 第一个遗迹 游戏 4第 《遗迹在小岛 上, 分要穿过 灰墨迹即可解锁。

Map reader

10 d

**美国的**技型第一张地图。 房里可找到地图 找到后即气解锁。

Archer .

制点

**顺手**观测找至第一张器。 「脚連」。同称是週刊 ar 的)房 毎側ロス找型 Shar、J.W 找到后 即可解锁本成就。

**Master detective** 

完成任务"Find Heman s "ווןר קתר סר"

**【【注】** 以下7个成就解法类似,均 愛要制或各自的系列任务。

👩 Death of a Legend 🥬 🛪

元成任务"The Legend of to "yrger",

Defender 📆

20点

"" "AT KOCE",

Freedom fighter

完成任务" sleban s re turn to Harboar Town",



Pandora's box

20点

成就明 完成任务"The Titan rap".

The Traveler

完成任务 ind a line ciconti ulanos",

**Showdown** 

50a

元成任务 Inc ng.s.or 5 001

Titan Lord

马班点

Na 選過 完成任务" ofeat fo

**通知** 以不同阵营的身份各通关 遍游戏

राजम व रे व क

810/1000

此类成就的取得无需太多技巧, 只是非常耗费时间。

**Workaholic** 

20点

秋得所有专业技能。

**施工工** 游戏专业技能包括炼金术 Alchority. 锻造木 Sm Jinia 侦察 术 Prospect Iro 和助物解剖术 OL An mals)。寫將所有专业技能技能提 升到满级,共需175专业学习点数。

**Mage** 

多种点

**●最高工**學习所有结晶术魔法。 v 练帆"gna us"对应" noba . , ...s 对应 "Mag o Bullet", "Falas"对应"Frost"。全部习得即可 一解锁本成就。

**Moneyhags** 

灰得11万金币。

最简单的刷钱方法为: 在 整个游戏的过程中,尽量不要卖出任 何东西, 等到游戏终盘阶段首先存 档,然后找一位商人卖出身上所有的 物品,这样大概能获得20000的金 币。随后读取存档并再次贩卖。这样 就能以最快速度刷够本成就。

XBOX 36L

860/1000

非常耗费时间的成就。

Kiny Madas

50a

使 5 以 获得30万金币 魔 (大) [8] 同样需要不停刷钱,具体 方法见成就"Moneybass"。

King of the handymen 🥍 🛦

收集所有 I 具仰。

₩ Harbour Town"的铁匠 "Nation" 会交给玩家一个收集工具包 00 2825 的任务。此后玩家户要 能収集到20个1具包并保证它们同时 在物品栏内,就可以解锁本成就。

. Hard worker

■ ● ● 元献 元成 / 11 个任务 柳溪走成東京成2°个任务需要玩家有 很太的耐息, 由于支线任务是分段生 **坜的** 有的任务只在桌上时段出现。 所以海玩家在确认做了定够支线任务 之に再考慮主线任务。

7111

如果主要给《破坏者》这个游戏定 性的话 電音认为監该是 战背景的 《G1A》《刺客信条》。高自由度、采 分支任务 以及那像核子(G A)的满

大街找车开的元素,都让这款\_战背 寮的游戏显得与众不同。本游戏的动 作成分不少, 爬墙、潜行、暗杀一应 俱全, 玩家在游玩, 1程中可以体验到, 1

无比紧张的刺激感。从整体上来说. 本游戏充满了电影《瓦尔特保卫萨拉热 窝》那种孤胆英雄的味道。

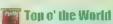
11 1000点 11 4 4 45个

随流程入于的成就或者很简单就 能拿到的成就。

Demolition Derby 移点

電影響 击毁50辆车。

成熟 在流程的两个任务中可以 违毁,辆车车的德军军军,之一或 门防空炮(THE BO UNIC 务完成后 就有两门炮,另外流程中的一个任务 会指导你使用 门架在楼顶的防空 炮), 然后对着敌人目标乱轰一通能 吸引大量的敌军驾车来送死。



M. 唱上埃菲尔铁塔塔顶。

影唇取,看完。 AFF之后转身顺着楼 梯往上爬。到顶上之后爬梯子上到埃 菲尔铁塔顶端会有一次860度视角旋 转, 随后成就解锁。



# 特别企划 Feerune

### **Righ Diver**

活

也是到 在达成上 个成就以后, 找 个最接近运动的地方,纵鸟跳向 运河(就是那条绿色的河 即可。

### Chain Smoker

1 主角做多次点烟动作。 ♥・・ なる 主角在原地站着不动一段 | 民。 时间就会做出点烟的动作 注意只有 当主角做出把烟弹掉的动作后才算 次点週数。平时玩家体思眼睛的时候 就不要按下暂停了,就让主角在街上 点城即可,这么做 般可以自然取得 该成就。

### First Blood

5a

点

· · · · · · · 推毁第一 ↑自由政王目标。 [14] [14] 居,情任务里自然拿到。

### Commando Commando

推毁一个。

號 ▲ 孔 및 灣 目标类型包括: 望台、 大喇叭、防空炮、雷达站 铁甲车、 导弹架、汽车修理厂、探照灯八种、 每种摧毁过一个即可。除了导弹架之 外其他目标都能在城里找到。导弹架 位于城外、和 富太站建在 起。 所以看到城外显示两个目标贴在 起 的话很可能就是导弹架。

### 🌇 Pigeon Parfait

1. . 近玩打鸭子游戏。

地图上用鸟型图标标注的地方 玩 次即可解锁本成就。

### No Witnesses

10点

■ 在没有触发警报的情况下 完成 个任务。

顺河流》建议完成初期的任务。比 如酸开始的脱出任务。或者到巴黎以 后的第一个正式任务, 因为后期敌人 非常多、很难不被他们发现。

### Master of Disguise 15a

ウ・メルッ 穿着敌兵的衣服完成某个 故事任务没有被发现。

加美國 故事任务中育个狙杀目标 人物的任务、需要爬上一座大楼、楼 上一共只有一名业逻兵。用无声手枪 干掉一个换上衣服,然后击杀另外两 个. 再完成狙杀任务即可。

### 🌃 Trick or Treat

····在穿着敌军服装的状态下 杀掉一名纳粹将军。

**越救维罗尼克的任务中**, 绞刑台附近有 名将军,将其手条即

### 🔛 Not On My Watch

「点

**Crashlander** 

11. 《水平》權設齐柏林飞艇

💥 Bridge Buster

🜇 Beno Man

Rescue

**扩展的**数回维罗尼克

Pole Position

**Payback** 

Silent Death

🔁 Casanova

成績領明 杀死50名女性。

撞. 很容易杀够入数。

Silver Streak

剧情任务里就可以完成

暗杀50名敌人。

**W. 1. 1** 环巴黎赛车获得冠军

成就说明。破坏毒气制造机。

🌉 The Legend Beyins 👫 🛦

最后任务中击杀Dierker。

A 尼月按X或Y键将敌人 击击杀的

杀敌方式,任务中经常会用到,若在

任务里实在刷不满可以在大街上找德 军暗杀、刷够50个即可解锁本成就。

**电点点》在大街上开着卡车横冲直** 

MATTER 解锁第一个级FF-K。

■ 以下3个成就拿头类心,需

要玩家在主菜单PEHK选项中找到关

FM 未获得方法的详尽提示。然后

照做即可,条件都不复杂,有很多在

赋 4 点以 各向自家的赛车,

的地方有两名纳粹 1 共和两名跪地的 书民,上去于掉纳粹就可以解救市 民,过段时间再回来市民和纳粹会再 欠出现, 反复刷够数量即可解锁。

### 🕎 Vive La Resistance 25🛦

成就说明 解放巴黎的第 块地区。 题。1 x 2 W 以下15个成就拿法类似、 只要完成对应的主线任务即可解锁。

### Road Trip

門点

♥ 和w cs 起来到德国。

### **Knockwurst**



7、14月在酒吧斗殴中大获全胜。

### Pint and a Shag



与Skylar共度良宵。

### T Fenderhender



# 1.4 LIN 破坏 Herker的赛车。

# 🗃 Out of the Frying Pau 🚟 🛦

### Into the fire



₩ 4.4.4 ₩ 到达巴黎。

### **Buried Secrets**



▼ 1.1.1 反抗组织结成。

# Gold Medalist



解锁第一个 T级F

### Soud Gold

50a

解锁所有3级PFFIX。

695/1000

### 

TO A

1010点

Alla

地位

DOS

100点

制点

他点

### 该部分成就地解锁需要 定的技 巧和时间。

# **Hell on Wheels**

成就事法。自由赛车比赛玩家可以在 凯旋门附近 个花格旗图标那里参 加, 雅度觀剧精里那几场赛车差不 多. 只要 直按注油 ]加速且不回避 敌人车辆就能获胜。

### 350点 🚟 Weapon Master

**第177** 买到所有武器。

**《加速》** 武器解锁角两个途径、不 断完成任务和不断解锁中「水、解锁 所有PERK并且确关之后,所有的武 器就都出现在购买菜单里, 花一大笔 钱买下即可。

### Saint Honore

15点

化/5000元购买物品。 ₩wwists 拿到上 个成就,这个也 就差不多了, 再加上剧情里花出去的 钱、事到这个成就不难。



### Wrecking Crew

15点

框設巴黎一区的933个自由 攻击目标。

**能是是是以下8个成就的拿法可以概** 括为摧毁所有的自由攻击目标。玩象 首先要买下所有的地图。这样自由政 击目标在地图上就可以显示出来, 然 后 个一个去击毁即可, 如果发现目 标周围有防空炮的话, 可以坐上防空 炮攻击目标, 这样效率更高。

### Unnatural Disaster 🧦 🖽

性學是發上区的212个自由 攻击目标。

# **Walking WMD**



图14.5.6 摧毁巴黎 - 区的239个自由 攻击目标。

# Fatherland Fighter 15 kg

♥ ? ¶ 1 ♥ 推毁萨尔布吕海区的53个 自由攻击目标。





### **Coast Guard**

り点

MEANT 推設勒阿弗尔的 t 个自由 攻击目标。

# Guerilla Warfare

度。4、 推毁乡村的425个自由攻击 园标。

### Morthern Command 10a

**M \* \$1.70** 解放巴黎 区的市民 **的**《龙龙道》以下 个成就等 去多似。 2 #区要完成受线任务来解述。 支 线社系在地图上黑色中国标有不同学 气的性点接, 1x些任务都比较难 建 次厂 朝军 购套底器 束解决 大量过宁的 敌人 此八 定要开 钢好主来做任 若 王操用杯人物或雜數目标物之后 41二年逃窜,装备最好携带重机枪 机枪类武器的搬后 把, 和以箭筒

# 🔣 Western Command 10a

解放巴黎 区的市民。

### 📆 Southern Command 10st

**\*\*\*\*** 解放巴黎 区的市民。

875/1000

比较耗费时间的成就。

### Liberator of France 110 a

● ・ り 解放整个巴黎地区。 **副** 通关,解救完尸黎的。" 区。似完所有的支线任务之后应该是 有 / 量地区没有解放了。这时候杀进 没有解放的地区滑光敌人就行了。

### Tourist



₩ · 等 ₩ 收集所有的明信片。

以在"Larinmarks"以及"historical buil ras"两个地区找到。大多在地 板上或者墙上。搜集够31个明信片即 可解锁本成就。



# V SW

《星球大战》系列代影经典毋庸置 题,游戏品质也向来不错 本作的游 戏类型是传统的清版过关式。打起果 妙越横生 そ会は人觉得无脚 美卡 里还穿插了不 M直得挑战的内容。总 之,作为 款休利类作品,游戏素质 属于中上等水平。本作的成就拿起来 此较简单,因为可以通过双人合作和 开启的 Choass 来降低难要,因此课 夜大家双人同乐, 既拿成就, 乐趣也 能翻倍。

# 1000点 ( 49个

非常简单的成就。大多成就户需 要花费 定的时间即可配到,没有太 多技术层面地要求

### Refresher Course

Mas er 或者Hadawan群 度打通產章。

成战争法 以下几个成就婚 布程即可 取得。本作战斗非常简单,正录点也 颇多,所以睾到相关成就也比较容 易、主蘭 Mus a 雅度主意多利氏 无限复活的同性即同

Act 1 Padawan

La All wer id war 排度打通第

### Act 1 Master

Master难复打通第 大

### Act 2 Padawan

● Lead a Man雅度打通第二

### Act 2 Master

**把点** 

Libia

15

Master雅慧打通第 人

### 👪 Act 3 Padawan

ジ型点

《 A Ladawan难度打通第一

### , Act 3 Master

創的点

Mas.er难度打通第 大 T.

### **Girl Power**

师!点

使用Ahsoka完成所有单人 任务。

Arsona, 2H扮演Arak n完成 遍单 人关节即可靠到一下汉两个成就。

### Dynamic Dao

15%点

放棄说明 使用Anakin和Ahscka配合 宝成所 每单人任务。

### **Double Trouble**

原原点

见了。更可成 人双人为上。 **医大大发生**使用 1, 非部括至一个 主器人头上,在他头上。"龇儿们被 x键 电脑套向x配三作率正成就

### All Hobody messes with... 304

**企业** 使由 at at O元成所自动 克隆人部队为主角的关系

「新春春日 Bar Bar Bar Bar C F. 丁家便用克隆 / 丁县 的 品牌人 为主角的关节打穿 遍朗 丁

### m' Droid Hopper

圖《這個圖利用"跳杀"的方式干掉26 台机器人。

"跳杀"就是利用"\_\_段跳" 跳至44器 ヘッ上に再次"段跳"跳到 另 个机器人头上击毁机器人,完成 /h.众"跳矛"的动作即可解锁本成就。

### Dance of Death

**企业** 在机器人混乱的时候 F 掉 25台机器人。

15 a

用"民跳"跳至机器人来 上板。键使之陷入混乱并占毁即可、 但注意此能力需要先升级才可使用。

### Two's company

个大学。

### **Heroic Alliance**

图 ( ) 双人合作一个大关,总分

# 超过10000分。

# Republic Heroes

双人合作通关游戏 过程 找个朋友 起玩即可, 0000分也很好拿到。

### Youngling Award

※・・・・・ 毎个挑战至り奪到铜牌 **医** 以下两个成就,建议玩家

### 范昂 为数在商店买到,"Combo Jor 2 件弊特效, 然后请 个朋友 和373 起打即可劈松获取高力。

# Master Award

30<sub>m</sub>

15<sub>d</sub>

₩・・・・● 毎个挑战至つ拿到金牌。

🙇 Jawa Scavenger

**业** 小收集品。

**にはまず 流程中肯定会収集到至**少



Come back soon 10 a

购入一个"Hat"或者

₩ 以下5个成就的拿法可概括 为搬空商店、分数不够就开启作弊 "Combo Bar"后和朋友一起刷即可。



### Combat Master

则 则 购买所有格斗类的升级。



### 🎎 Oroid Master

The state of

**加速** 购买所有强拆机器人类的 升级。



### . Dance Master

清直

**地** 《 】 。 购买所有于扰机器人类的 升级。



under Success and District Control of the Control o

的 购买所有商品。



### Can't Touch Me 15a

F撑Kul Teska, 且两名角 色不能死亡。

开启"Combo Bar"后刷 100000点开启作弊特效"Invincibility", 然后小心别从高处跳下去即可在不死 条件下轻松杀死"Kui Teska"。



### 🚳 Jedi Knight

使用绝地或土的关卡获得 金牌评价。

前, 表彰劉以下5个成就只需要开启作 弊"Combo Bar"之后和朋友一起刷即 可解开, 没有太大难度。



### a Clone Cagtain

15点

15<sub>A</sub>

**新工程**使用克隆人指挥官的关节 获得金牌评价。



### Jedi Master

JII.

使用绝地武士的关卡获得 白金评价。



### Clone Commander 30 a

使用克隆人指挥官的关卡 获得白金评价。



### Campaign Veteran 🤫 🛣

**第一直** 每关卡都获得金牌评价。



### Droud Disrupter

近点的原则操纵 台机器人赚2b0分。



### 🐀 Demolition Derly

(5点

操纵机器人推毁100名敌人。 先开启作弊Combo Bar, 之后跳到机器人头上按两下X操纵机 器人很快能达到杀敌数。



### Droid Dynamo

15点

操纵所有机器人时都得到 00/1

**能能源** 刷法同止,只是注意和蜘 蛛机器人同时出现的敌人很少、需要 抓紧时间。机器人种类见附表。



### Migh Achiever

30a

W. 4 4 y 拿到20万分。

同样是开启作数"Combo Bar"然后刷分即可。



### Time to kill

30a

通关时间在200分钟以下。 脈原源。开启作弊"nying bity"后 一路猛冲很容易在200分钟内通关。



### Scrap Lord

30a

### · 上數5000名敌人。

₩ 3... ★ 面毁5000名敌人看似数量 庞大,其实开启作弊找明友合作很容 易就可以刷够。



式干掉10名敌人。

My Hero

歷典過程 解救同伴10次。

Force Crusher

### **Bowling Master**

版文 《Lini 文翻滚"Destroyer"的方

斯·罗斯在Destroyer展开护罩 前。跳到其头上按X键可令具翻滚。

用翻滚的机器人杀死10名敌人即回。

**当敌人攻击同伴时上前攻** 

击敌人即可,反复10次即可解锁。

使用原力冲击杀敌60名。

**通过** 利用"段跳"跳到机器人

号上,然后按Y键,重复50次即可。

Watch your step

**第17** 把50名敌人推下高地。

图 数 按 Y 键把敌人推下即可,

没什么难度, 第 关就荷可能拿到。

CA

15点

TO NOT

### Gold Leader

15 a

攻击下掉。



### No favorites

15点

**使用每种原力推毁每种机** 器人至少一台。

每见到一种机器人都跳到 其头上按Y键即可。机器人种类见时



960/1000

lawa Hunter

收集25个收集品。

夏13500以下两个成就均需要収集

物品够足够数目的收集品、收集品在

游戏中的位置非常明显,收集起来并

不困难, 所以这盟对于物品位置不再

为数不多的有点难度的权集性成

就。

### Grand Slam 15点

M-台机器人身上跳下的 时候攻击其他机器人26次。

(1) (1) 跳到机器人头上,再跳下 来,在落地前按X攻击另外 台机器 A. 反复25次即可解锁本成就。



### 🛵 Up close and personal 😘

靴 通過 用克隆人的近身攻击杀掉 26名敌人。

職變更量操纵克隆人部队按X杀敌 25次即可。



### Jawa Lord

30a

10 a

収集50个収集品。

# Tag Team

干掉100名同伴所麻痹的敌 A

同伴会放电攻击敌人, 使 敌人浑身麻痹。在敌人麻痹的状态 下,杀死敌人即可。最简单的方法是 让同伴拿?P手柄不断放电。而1P玩 家不断杀敌。



### Handle with care

15点

顺《作项》用爆炸武器杀死20名敌人。 只有克隆人部队的火箭筒才 是爆炸武器,FMP和火神炮均为非爆 炸类、所以必须使用火箭筒杀敌20名 才行。



70点



割述。

# TOTAL PLAN

# 游戏中的机器

游戏中出现的机器人有以下8种

Battle Droids

Super Battle Droids

Dro dekas (Destroyers)

Sabotage Dro ds

Spider Droids

Chame eon Droids

Crab Dro ds

Magnaguards



 $60 \pm$ 

AME



《真三国无双 联合突袭 特别版》 是PSP平台同名作品的强化移植版, 本作内容相对掌机版来说要更加丰 富。画面则更加绚丽,但是基本玩法 没有发生变化,依然是怪物猎人式的 **刷怪刷素材。** 

本作的成就收集起来并不困难, 只是很耗费时间。

1000点 12个

本类成就大都属上手必得 类。

Minnow K.O. 15点

干掉第一队士兵。 10.13 7月 任意开始 项任务,进入 有敌人的场景杀死几名敌人即可解锁 本成就。

Weaponry K.O 推致第 台攻城器械。

攻城器械就是在场景中向 你发动攻击的器械,第一个任务里的 中间场景里就有, 摧毁后解锁。

Officer K.O. 15点

干掉 名敌将。 即可解锁本成就。

Budding General f5点

进入第一个关卡的时候有 操作说明, 照做即可解锁。

🖥 Budding Strategist 🛛 📆 🛦

使用第一张战术卡。 图 《 公 》 第 完成任务加入武将会附带 武将卡,使用即可解锁。

15a Y Victory Toast

完成第一个任务。 10.000 随流程完成第一个任务即 ĢŢ.,

### 😿 Blacksmith Patron 1 15a

打造第一把武器。 在铁匠那里打造一次即可。

### Blacksmith Patron 2 15 a

升级第一把武器。 在铁匠那里升级一次武器 即可。

academy Disciple

**美国的** 学习第一个技能。 能,第 学习技能机会解锁。

### **Workshop Patron** 15a

**建工工**章 拿到第一块素材。 **近** 任务中任意捡起一块素材 即可解锁。

### Maretics Suppressed 15 #

**元代** 完成故事模式第一章。 随业运荡以下4个成就拿法类似,均 为不分势力完成任务对应章节即可。

🌉 Traitor Crushed 馬点

配式 完成故事模式第 章。

Tyranny Sealed

Three Kingdoms Established 30 a

**展影** 完成故事模式第四章。

10.4.1.2.1 使用一名魏国武将完成故 事模式第五章。

🌠 Three Kingdoms United - Wei 🥬 🗸

Three Kingdoms United - Wu 🚟 🛦

**食**、心思 完成吴传。

■ 和 完成魏传。

■ 《 表》使用 名吴国武将完成故 事模式第五章。

Three Kingdoms United - Shu 🐉 🛦

**通点**扩射 完成蜀传。 **顺** 使用一名蜀国武将完成故 事模式第五章。

330/1000

有一定难度的成就,需要花费 定时间刷素材。

# 🌃 Tyranny Vanquished 🕠 🛣

**▼**打过第六章。

最简单的方法是打过二国 的所有关卡,转生之后打过新出的模 式即可解锁。

### Marincille General 30a

**夏** 京成全部任务。 直线主题以下7个成就的章法类似。 均需要玩家不停的刷素材打造武器, 没有太多捷径可走。此外玩家可以去 图鉴中查看缺少的武器。

Weapon Collector 30st

30 at

部時点

**顺** 克尼爾 收集全部武器。

🌉 Chi Collector

学习全部技能。

P Orh Collector

收集全部案材。

TO A Card Coffector

**化集全部武将卡。** 





Treasure Collector 30a

L114世 收集所有财宝。

1egend Collector

**近大点,** 收集所有传奇。

Grand Developer

**加速** 和钱、刷素材,之后可升 级建筑、所有建筑满级即可解铁。

🖣 Grand Strategist 60a

成就说明使用过所有武将战术卡。 权集到所有的卡片后都用 一遍即可。

Grand General

升至50级。

**《** 不断战斗即可,前期可去呢 盗贼任务, 最后场景是无限出兵的。 后期最快方法是打最高难度吕布. 带 足回复道具、配合背水不死魂战术很

好打。还有可提升获得武勋的装备。

780/1000

均需要在线上模式游戏才能解锁 的成就。

Online Venture

城。有了世进入线上游戏。 ■ 以下3个任务均为线上成

就, 玩家只需要简单的登录线上模 式,与好友合作完成 次任务、且进 行一次铁上交易即可解锁。

**Victory Banquet** 

6作完成线上任务。

Mutual Exchange

和朋友在线上完成交易。

870/1000

这个成就很特殊。因为它一定是 最后才能解开的成就。

Dynasty Warriot

取得除此成就外其他所有 的成就。



本作是科学幻想类题材的AVG游 戏, 对日语要求比较高不说, 对理解 能力要求也相当高。当然作为一名成 就饭来说,看不看得悔品情都是无所 谓的, 所以在开始攻略前记得进入设 置菜单,将快速跳过功能由"既读の み"调整为"全て", 然后将所有角色的 配音都关闭,其他不变,这样进入游 戏后按RB就可以快速跳跃了。之后凡 是有短信或者电话来时就会自动停 上, 届时请及时查看。另外还清玩家 在每个章节开始时手动留个存档,这 样后面可以直接选择某个章节来收集 相关的成就。 文 黑麗天使X

# 天才少女のメデーュリー 10点

1000点 41个

**《** 图 写红 莉栖 互发短信搞好关

**加藤雅 第**°章中,周围所所有短信 和电话。然后进入第4章 比后需要 満足 系列回应助手 紅莉栖 的短 德。按照以下顺序即可 短信"书、 ナロ 中計列关键詞 サイエンティス ト"回信 短信"サイエンティス トロッ "中针对关键词 バートサイエ ノチィスト"回信、短信"ハッドサイ エンティスト "中针切关键词"オヤン キャゲ"回信・短信"Home Aione"针 对关键词"部外者"回信 知信" x x え。"中针对关键词"屈辱"自信·短 信"しつと手を见る"中针对英键高 "なんでここに、るんだろう"回信 最后再收到其短信时成就解除



# 因果律のメルト

前本表記 看穿红莉棋的结局动画。 **尼亚岛** 完成红莉栖路线的结局即 可解除成就。要求完成"天才少女の メランコリィ"的解除条件、并且不 満足"境界重上のシェタインスケ F"的解除条件,然后将游戏进~"最 后。董才可进入其结局。



### 透明いスタ タスト 30点

『(現場 看売まかり的結局が画) 電流 完成まゆり路线所結局即 可解除成就。只要在第4章不满足"天 オル女のメランコー(\*的解除条 件 然后将游戏进行到最后一整才可 进入其结局。

### 不可逆のリブ・ト Sta

₩ 4 4 4 1 看完铃羽的结局动画。 完成铃彩路线的结局即可 解除成就。只要在第5章的结尾子要 间应未知短信即可进入其结局 把握 不住时机的话, 口在本學上程序量子

回应任何电话和短信。

### 背側と再生の! "500点

電子 電完るが的結局が画。 1. 元 元 完成るが路线的結局即可 解除成就。只要在第 章的结尾不要 向应未知的知信即可进入其结局 把 握不住时机的。1、同在本章全程尽量 不同質性質用,透和短信

### 全て、世界线、コンフ 100円点

完成各角色所有结局压成 就解除,具体请参考前面几个成就的 解除方法。

### CGの达成率25% 25点

能点式型的 CG收集率达到25元、子学 **游戏一周**目中即可解除成就。

**新港海** 以下几个成就拿法类似。 收集游戏CO到达指定数量即可解除 成就,同时,获得2.6 系统用户的头像 图标。若按照本双略束将所有结局达 或、全工差不易也就解开了。比较 容易漏掉的 切点有 弛 就是 图 盛第,而在下的一张,解除与东为研 章中第2次打电话时选择"ルカ子"

### 『CGの达成率50% 25点

(173.)(L收集率达至60%。

### CGの达成率75% 25点

『子では、この収集を大型へで。

### F CGの达成率100% ?為点

### 画 自我い (モ

東北部 第 の登看自 / 手が的 失 信メ ルンメ 即可解除成就 打开手 和 清坡、键 。

### | 他我のメモリス 5a

第一次查查用。"手机的"受 倍メ ルし(x)"中的王慧 条短語即可 解涂成就。

# 共鳴のリアケッキン

**使到到** 收到任意单色的短信点。 给他真复一多短信则可解除或就

### | 忘却のメッセージ

通关队 通关时有任意 - 条未读短 信即可解除成就。

### 投影いげる。まご

第二次 第二次更改 五机壁纸时解 除成就手机菜单每五汽下角图标。

### 記点 い、イナリナト

**医乳腺**第二次更大均信转声时解 除成就手机菜单界面看下角图标。

### **黒黒** 完全孤立のアイデンティティ 5点

100元以10任意角色打來电话时故意 不接(持续按A跳过)即可解除成就、

### 雷キットのヒーロー りは点

◎ ★ ● 【 | 収集《雷ネット | 的13 活刷 | 幡便概。

**阿丁科斯** 解除该成就需収集全部等 子雷\* · 的 译 王慧按下面的 顺序回信用 定要等其下 个带有险 性的短信发: ,来 其废入键全部,则读。

第 活 第1事中、改列まの 短信 1 1 11 (万美健)的" 1 1 "四辖, 然に再収全期短信"設金... ちゃため 后针对关键引"翔"加口后

第 4法 第4章 サ始収到ル カ子的短信 "国 オー・の件です" 財香 有附件,

第一 舌 端 呈中、収到まゆ 「酚類傷 まくしとしぇま 针対差键 前"杂志"日信,然后收到具知信"お じかけこすか しょし 非対差 健同"カルガリ君 口信、最一再収到 具短信"るかちゃんのこと"后针四苯 麗, 『雷子 ト [中島]。

等。 活 等4美味 収到 7 3 1 Ⅰ ス的短信"人。 5 7 ▽ 、 予兆" 后针对关键词"火力"问信,然中权到 其知信"能"。のこと"用"针対差曜点 き ,チラ星 回信 最巨収到"ルーロ. 第一活"刚针对并键词",适问信。

楽 ・ 差 薬 章 も 40至 2 ェイルス的短信"PHALA A M最高= \* 活针对关键定 主题歌"回信 重头\飞真短信"雷ォ F !!! 申□"! 针对关键,同"雷ネット翔"回信。

### 流行終焉のカエルを刺点

**於不知以** 收集 手机。尹全部青帆缝机。 成議事業 首先要完成"天 オラ女のよ サンコ 解锁条件 然后需要在 以下1个章节中满足而信奉生,主意 1.完期信息 主要等其国家有来原 儒、并受看时件的 青蛙雞纸甚存档。

第 章中、収到ルカ子的短信"カ エレビイ、ここす"后针对关键词"ゲ ロガエルル 間癌

第一學中 表的批准 紅彩瓶 的原 结"分定"同种对关键引"又通数问信。

筆 章 中 液型压性 红莉枥 的短 信"鍵か/ロ 后存档 然而的方面観问 "建かない 同信、」 断時収到其短信 " ロ 「告計別关键詞」 カエル 回信 收到與附語毒性壁紙的短信后请另存 下档,然后读取别 [ ]的存档。此时 针对另一个关键词"家"回信,稍后改到

真短信"家門性 ルズ練司 こと ハ 回信 最后再收到她的短停 エエエエ ま"作性 肩(健闘 あしのまま 今起こ 、 とたっすぜ 回信間回

湿油の诗

50点

化高温 火集全部(混沌思绪)中曲 包的短信铃声。

國際影響 需要注意的是,恢到短信 后, 只要打开带商音乐的附件并播放 过就算收集,所以不用刻意把歌曲所 完整. 具体方法如下。

密教の首覧 り 第2章中収到フ ェイルス的短信"原罪レヘル181%に 上升"后针对关键词"2000年"回信, 再次收到其短信后查看附件。

find the blue. fake me 第3 章中、収到フェイリス的短信 "PHAN ASM最高= +~"后针对关 健词"PHANTASM"回信; 近好 阵 再収到其短信"オーカルは美 →女"时 针对关键词"カオス"回信: 之后收到 她的短信中附带(Find the blue)的 歌曲,试听的过程中再按A就可以切 换到歌曲《fake mo》,所以千万别按 り键关掉播放器。

罪过、契约の血を:第3章中, 収到フェイリス的短信"ェミマは"后 针对关键词"崩坏"回信, 再次收到其 短信时查看附件。



**新花花** 获得手机使用的两种"う ば"的壁纸。

成成素法 在第1章収到まゆり的短信 "っ ば "后针对关键词"う ば"回 信。再次收到其短信后番看附件。



混沌)姬生 50g

火集《花屯思绪》中 位角 色的手机壁纸。

首先,FES的壁纸。在第1 章中从フェイリス収到短信"决战は 田前ニャ"后针対关键字"赤き南十字 星"回信,稍后再次收到其短信后查 **智**附件即可获得。

然后是星来的两张壁纸:第4章 中不満足"天才少女のメランコリィ" 的解锁条件 然后在第6章中收到ま ゆり的短信"今日のうれしかったこ と"后针対关键詞"フブキちゃんとカ エデカベル"回信、再欠收到短信时 看看附件 同获得。



# 一下主委性のサオリア間点

■ 超過過 被助手 红莉栖)连续两次 拜托帮她买杯面。

第4章中收到助手红料栖 的短信"书。た?"后针对关键词"レ ホート"回信, 之后两次收到短信"お 魘いしていい?"时针对关键词"ヵ、 ヶ面"回信,再次収到其短信时解除

### MF 黒历史のパッション 10点

| 関連党員 | 阅读全部まゆり发来的关于 \*コス作りを始めたきっかけ\*的物信。 第4章不满足成就"夫オーク 女のメランコリィ"的解锁条件 然 后在第5章中収到まゆり的短信"今日 のうれしかったこと"后针对关键词 "コスプレ"回信, 再次收到其短信时

# 女战士のブライド 10点

| 成集ハイト战土(铃羽)发 来的关于"格 4技"的短信。

成論法 第4章収到ハイト成上 铃 羽 的知信"秋叶原って"后针对关键 词"平和"问信,再次收到其短信时解 除成就。

### ● 暴虐い、スタ 10点

| 阅读るか发来的关于"姐 姐的短信。

成就意法 第2章中、先在収到ルカ子 的短信"お果子を作りました"后针対 关键词"家族"回信: 然后收到其短信 "家族についてです"时针对关键词 "お姊ちゃん"回信、再次收到其短倍 后成就能解除此成就。

### 猫・アイタイム 10点

| 阅读フェイリス发来的英 于"红茶"的短息。

電道整整 第4章中、先在収到フェイ リス的短信"大、なる灾、の予兆"后 针对并键词"ヤフ"回信,然后在收到 ルカ子的短信"能力のこと"后针対关 键词"ニャンニャン语"回信,最后再 収到フェイリス短信时成就解除。

### ホームラン級の不器用さり点

**第100** 第1章中,利用手机中的 "レンツ(假)"拨号时故意拨错10次即 可解除成就(正确的号码应该是输入 

800/1000

# 拟密成就

シュタインズケ トの选择 5点

**近過過** 进入游戏即可解除成就。

🧰 始まりと終わりのブロローグ 5点

近任何是 进入游戏的OP部分即可解 除成就。

### 

元成Chapteri即可。 ■ 工厂
○ 本工厂
○ 本工
○ 本工
○ 本工
○ 本工
○ 本工
○ 本工
○ 本工</p 要完成特定章节即可解锁成就。

### 空理彷徨いフェアウ 柳点

完成Chapter?即可。

「「蝶翼・タキ 、 ノエンス し点

完成Chapter3即可。

参幻いた×オスタース 脚点

完成Chapter4即可。

完成Chapterb即可。

形而上のネクロ シス10点

完成Chaptert即可。

### 虚像歪曲。エーフレークス 砂点

完成Chap or 即可。

自己相似のアートラキー 17 湯点点

● 完成Chapter8即可。

完成Chapter9即可。

東野面上のシュタインズゲートリー 点

● □ □ □ 到达斯坦因之门。

医复数 要求达成游戏的真 结 局 真项自略有些复杂 具体如下。 此外建设每章前存档 并且注意不要 进入其他角色结局。

第4章 按照"天才ラ女のメラン ェリィ"的解锁条件来进行选择。

第5章: 收到助季(紅莉楠 的短 信"予定"后针对关键词"交通费"回

第6章。如果第8章没有接收到短 信,可在此章做一些调整,比如此后 助手(红莉栖)打来的电话都不去接. 申话短信只回まゆり等。

第7章: 权到助手 红莉栖 的短 信"罅が ノロ)" 后针対対键词"键か ない" 収到短信" ロ "时针双关 健同"セキューティ"・収到短信"妄 想ごすね分かります"时针对关键词

第8章 收到助手 红莉栖 的短 信"証明して説明 "信针對关键词 "とういうこと"回信。

第3章 权到助手(红莉栖)的短 信"连络ころハカ "后针对关键词 "不安"回信。

第(章 权钒助手 红莉槭 的短 信"今とこの"后针对关键词"居场所" 回信。





MADINE T wave

-----

文字国际

首先要说一点,由于排版需要,所以请各位读者先阅读靠后的各角色路线进入类成就,然后再参考前面各角色结局达成类的对话选择,建议顺序为"りりす ·智纱 · クロエ · 结乃 · 黎音"。虽然角色看起来有点多,但实际上游戏的文本量并不算大。全部快速跳过的话3个小时以内就可以达成全成就,各位"成就饭"绝对不可错过。最后请不要忘记在设置菜单里熔跳过选项由"既读のみ"改成"全工",然后将所有角色声音关闭。

### 1000点 1000点 32个

### メモオフ6 25%

**建筑** 完成游戏25%的文本阅读 量即可解除成就。

25 a

無法が 以下4个成就拿法类似,均需要达成一定的文本阅读量。关于游戏的文本阅读量,可在完成全角色路线后进入菜单模式下的"Memores"里选择"Cear\_s.",这样就可以查看所有路线的完成情况。如果某一项未达成100%,只需要单独进入该路线,然后把点前没选择过的内容选择一遍即可。如果有部分路线实在记不清,可以在设置菜单里将跳过选项改为"既读の办"。

# プロイモオフ6 50% 50点

完成游戏50%的文本阅读 量即可解除成就。

# 15 × € \$ 76 75% 75 €

完成游戏76%的文本阅读 量即可解除成就。

# ■ メモオフ6 perfect 100点

完成100%的文本阅读量。

### Encyclopedia

40点

本主菜单下进入"Encyc oped a"模式,阅读所有的词条即可解除成就。

### Extra Scenario

20点

将各角色全结局完成后, 在主菜单下阅读完"Extra Story"的 全圈故事即可解除成就。

### Triangle Wave

50点

化工业。 攻集全部角色的CO后进入 相册模式即可解除成就。

### 🥶 Sound Track

50a

**企業等** 全角色路线通关后,进入音乐鉴赏模式即可解除成就。

### **Memories** Off

50点

20点

风速期 阅读过游戏中全部的情景即可解除成就。具体可在"Clear Lst"里查看。

### **国际**

460/1000

# **八里河區**

### Candy Love

成就说明 完成りり †的OQOO END 结局。

本文章 首先请对照后面的内容进入了了中的路线、然后完成GOOD END即可解除成就。当然为了达成全角色全结局,GADEND也需完成,注意下面存得提示按顺序进行即可。

日期 对话选择

10 20 新聞の占いでりりすの家の方角が 吉だった - 4T - まヵ - た

10 22 4 2

10 25 箱崎さんのことが气になる 选择前请課立"存档1

10 26 箱崎さんを追 きょる

10 27 箱崎きんと一緒にまたる

11 2 早く归宅する

BAD END达成、请读取"存料1"

日期 对话选择

10 25 今すぐ病院に行く

10 25 今主 ナジュルが気になる

10 27 ちょっと时间が元さぞうだ

11/2 まだ用がある

GOOD FND达成、请继续参考下面"ZJTTOふたりで"的成就攻略。

### Mind Loop

20a

意識。 完成智妙的GOOD ENL结 局。

首先请对照后面的内容进入智纱的路线,然后完成GOOL ENC即可解除成就。当然我们为了达成全角色全结局,BAD ENC也需完成,注意下面存得的提示按照顺序进行即可。

日期 对话选择

10/21 吃茅店

10/22 りりす。事情を活す

10 23 このまま駄っている 待て、まだ早い

选择之前谓建立"存档3")

10 24 国 へきこまな、气がした

10 28 (以上係さな、

11 1 元气さって何よう

くれぐれも稳便に

BAD END达成、清漆取"存档3"

日期 对话选择

10 28 望まれている以上える

O 24 今は智紗ち んのことだ

10 28 寮直、説明する

11 1 俺も困っているんだ

自分で輝くよ

COOD FNI 达成, 湾继续参考下面的"ハッピーバースデー"成就的解除 攻略。

### マンスファンステクで 20点

完成三角路线中りりす的 GOOD ENL/結局。

完成りりす的GOOD END 后会自动进入Trangle路线,此时完成该路线下与りりす的GOOD END即可,不过同时我们也不能忘了回收 34 NI,具体选择如下所示。

日期 对话选择

ロ 3 后夜祭か 視点 1志雄、泪る

12 12 付き合 こる 选择前请建立"存档2",

12 16 それは許せな。 **うき留める** 

12 19 心当たくかある

12/21 りりすと一緒

0000 ENI 达成,请读取"存档?"

日期 对话选择

12/12 よくわかっない

12/18 それは摩の自由だ

号 \* 閉めな ・ 2/18 わか な、 あか

12 21 わからない HA 7 FN 3次成

HAD END达成

# ハッピーバースデー 20点

COOD EN 结局。

完成智妙的GOOD EN. 后会自动进入Trange路线,此时完成该路线下与智妙的GOOL FNI 即可解除成就,不过同时我们也不能忘了回收2AD FNI,具体选择如下所示。

日期 对话选择

11 4 悲しんでいた

11/10 正直。话中

11/18 参加したくない

12/1 智紗の郁塵で

押,获选择前诱建立"存档4") GOOD ENL/达成,请读取"存料4"

日期 对话选择

2 4

BAD FNE 达成

### 🌁 Blue Moon

20点

20a

完成クロエ的COOD EN 結局。

人夕中工的路线,然后完成0000 人夕中工的路线,然后完成0000 ENL即可解除成就。当然我们为了达成全角色全结局,BADEN 也需完成,注意下面的存料提示按照顺序进行即可。

日期 对话选择

10 20 中庭へ

10/29 クロエ先輩を追、かける(选择前请 建立"存档5")

0000 LNN达成, 请读取"存料5"

日期 对话选择

10 29 クロエ先輩を追いかけない

BALLEN )达成

### ハルカ カナタ

完成结乃的GOOD FNE结局。

首先请对照后面的内容进入结乃的路线,然后完成COOD ENL即可解除成就。当然我们为了达成全角色全结局,BAD ENL地需完成,注意下面的存档提示按照顺序进行即可。

日期 对话选择

10 25 付き合 じょと じょうか

0 26 妹とは违う

10 28 婚ってみる(选择前请建立"存档6")

10 29 少なくとも兄妹じゃない

11 2 特乃ちゃんご告白する

GOOT END 达成,请读取"存档6"

10 28 原十十

10/29 兄妹なんだろうな。やつは

11/2 告白 tまた早

BAL ENL 达成

### Rambow Highway 20 kg

完成物質的GOOD END结 局。

夏季 首先请对照后面的内容进 人黎音的路线, 然后完成GOOD END 即可解除成就。当然我们为了达成全 角色全结局、BAD END也熟完成、注 意下面的存档提示按照顺序进行即

日期 财运选择 10 6 5 -・諦め こない (选择前请建立"存档7") ODOD ENL达成,然后谓读取

对话选择 EI WI 10 30 245 25 4 5 HAL END込成

"存档7"

# プリミアリス

成就说明,完全所有角色的所有结局 即可解除成就,具体请参考以上内

# オモイ

日期 对话选择

20点

50点

进入りりす的路线。

具体对话选择如下,解除 成就后请参考本文开头的该角色结局 相关成就。

10 今のりりす 受け取っな りりすを博う りらすがイメチェントゥ 元の方がいい わまつと复杂だ 0 2 フミコさんとの約束を优先 像には縞崎さんか 英感できない

乱暴な幼なごみについて相談 10 13 いつも通りりりすを起こした

BETTA CAR 実行委員? やめた方がいいよ ごめに 畑・な 。

チョーコわけしはいかないとお 10 14 リリナを起こった行く ・「すのお助め、从 予算を心配する 大丈夫なのかな? 机材達びを手传っ

10 15 しぶしぶ支度する りりすに声をかける 大変だったよ

10 16 ダブルデートへ りりすと組む

10 17 りりすと一緒に行く りりすの経験後の ・ する温り

とりあえず英田レヘ 10 18 りりすのことが气器かり

歴上でご饭 する追う 1 40 8

10 19 了承 もっ決めてあるから 状况に流された る 回らないよ

### 1 、・りの呼び方 20点

进入智纱的路线。

**萨森森** 具体对话选择如下,解除 成就后请参考本文开头的该角色结局 相关成就。

日期 对话选择 10/11 昔のりりす 要 †取る 知り合・コ そんな とまない 素直、頑张るか

10 12 明日ヶ 箱崎さんと待ち合わせ 俺、は箱崎さんが 乐しみも

告白された女の子、つ、「相谈 O 13 箱崎さんを迎えい行かなっと 手传 ても・ \* 472 4-19 

0 14 箱崎さんを迎えょ行く 7. 97 自分ご考える 予算を心配する 大丈夫なのかな? 奈用を手作う 仕事。消る

0 15 急いで支疫する 十、声をかけない 见なかったこといしてもっち 乐しかつたよ

ダブルデートへ 箱崎さんと組む

箱崎さんを迎え、行 箱崎さんのこと7 手名 九 とりおとずみ、出へ

0 8 箱崎さんを迎えっ行 ↑ 屋上こっ版 委员会、出る そんな とないよ 箱崎さんのこと

10 19 OK もり決めてあるかっ 状況、流されたくない 回れるのかな

# ₹ 同栖生活!?

20点

座離規則。进入クロエ的路线。

真体对话选择如下,解除 成就后请参考本文开头的该角色结局 相关成就。

日期 对话选择 10 11 401 1 受け取っなし り、する誘う りりすがイメチェン フ 元の方がいい ちょっと复杂だ

フミコさんとの約束を优先 やつばりクロエ先輩が何になる 実際できな. 憧れの先辈について相談

10 13 いつも通りりりすを起こした 一人でやってみる 3 x 1 7 やめた方がいいよ かん 知らな 。

1D 4 箱崎さんを迎えに行 どつちも含てがたい 自分で考える 前任者を心配する やつばり先輩はすごし 生徒会室で考える

10 15 急いて支疫する くりす。声をかけなり 堂々と认める 乐しかったよ

10/18 孝元祭の准备へ さんごもないです 練査な書

10 17 りりすと一緒に行く 11127 11我慢(

会长をフォロ する 生徒会室で 飯 委員会に出る りロエ先辈の と

10 19 了解 ⇒ 、(考えさせて オ このまま決めるか 回らないよ

# 歌声

20点

进入结乃的路线。

**原源** 具体对话选择如下,解除 成就后请参考本文开头的该角色结局 相关成就。

日期 对话选择 10 11 今のりりす 受け取る。 十全部 カーオカイメチエン! ケ 元の方か "

ち と复杂た 10 12 7 コさんとの約束を优先 俺には箱崎さんが 実感できな。 やつぼりやめる

10 3 いつも通 りりすを起こしに ひとりでやってみる 生徒会7 やめた方がいいよ めん短っない

ナわけんい かないなろ 10 14 箱崎さんを迎えに行く 111

自分で考える 前任者を心配する 大丈夫なのかな? 机材运びを手传う

10 15 急いご支度する りしょ。声をかける、かりな。场 合 館乃ルートフラグ不成立?)

乐しかつたよ 10 16 奥芸祭の准备へ

ちょ ミトラブルが 情熱の赤

10 17 箱崎さんを迎え 行 般论? ここは我慢 材类整理は任せて

0 18 ひとりになりたい 谁もいな、場所で"姫 委団会に出る そうなのかな?

わめてま 10 18 了解 ゆっくり考えさせてくれ このまま決めるか 回っないよ

# 719 119

进入黎音的路线。 正 进入黎音路线即可, 異体

20点

对话选择如下,解除成就后请参考本 文严头的该角色结局相关成就。

对话选择 10 11 今のりりす 受け取らない

りりすを誘う ドイナカ メチェントリ 元の方が、い ちょつと复杂だ

10.12 フミコさんとの約束を优先 俺、は箱崎さんが

英感できない 乱弾な幼なごみについて相使 10 13 いつも通りりりすを起こしに ME TO TAR 实行委员? やめた方が 。よ ……どこかで聞いたような・ 7 案内するか 10 14 ま歴いする 箱崎さんを迎えに行く りょすのお助め から 予算を心配する 大丈夫なのかな?

# 1stアタック

生徒会室で考える

10点

进入游戏后居 博中即可解 除成就。

# - しょと一緒

配が取り収集りりす的全部CO井査 看即可解除成就。

# いいかな?

10点

40 A

正常游戏进行到被智纱告 白时即可解除成就。

# 智紗・眼镜)ナール・カリカ

业。 皮集智纱的全部CG并查看 即可解除成就。

# 澄空の女帝

10 a

上常游戏中开始不久回想 7ロエ的身影时即可解除成就。

### 先辈最高、

点型点

収集クロエ的全部CO并合 看即可解除成就。

# 屋上で聞こえる歌 10点

进入结乃的路线后正常游 戏即可解除成就。

### T wave 1 t 4

更多。 収集结乃的全部CO并查看 即可解除成就。

# 教育登场

10点

湖道

正常游戏进行到遇见黎普 时即可解除成就。

# 年の差なんで!

心 心 必集铃的全部CC并查看即 可解除成就。

40a



間之間以6 Next Relation

Sab

文字写版

KATI

本作是和《秋之回忆6: T wave》 同捆的一款资料片性质的作品, 不过 由于其成就更好拿,所以自然不能逃 过我们"成就饭"的掌心。进入游戏后 还是老套路。先把跳过近顶设置为"全 て", 再取消所有的角色语音, 然后就 先把每个角色的全结局达成, 之后再 补剩下的成就即可,两小时差不多就 可以将1000点成就收入鞭中。

1000点

27个

本类成就大都属上手必得一类。

25, GNR 25%

25点

定,有一定成游戏25%的文本阅读 量即可解除成就。

プログログログ 以下4个成就拿法类似,均 需达成一定的文本阅读量。关于文本 阅读量。在完成全角色路线后进入菜 单模式下的"Memorles"中选择 "Clear ... st", 这样就可查看所有路 线完成情况。若未达成100%、只需 要单独进入该路线, 然后把以前没洗 择过的内容选择 遍即可。值得注意 的是りり † 路线的第18项、对话会有 1个选项,每个选项保留到最后都会 出现不同的内容,所以谓全部完成。

6NR 50%

50 A

完成游戏50%的文本阅读 量即可解除成就。

6NA 75%

75a

完成游戏/6%的文本阅读 量即可解除成就。

**6NR** perfect

100a

完成100%的文本阅读图。

### Encyclonedia

40点

就是**以** 将各角色全结局完成后。 在主菜堡下进入 nevelopedia模式。 阅读所有的词条即可解除成就。

### Extra Scenario

10 a

(根据) 将各角色全结局完成后, 在主菜单下阅读完Fxtra Story的"け いこくげきじょう。即可解除成就。

**Next Relation** 

50 a

50点

/ LUI 权集全部角色的CG后进人 相册模式即可解除成就。

Sound Track

全角色路线道关后,进入 音乐鉴赏模式即可解除成就。

即可,具体可在Cear Lat里查看。

主此版就进度

450/1000

シナナナ

300

完成期 完成りりす的/结局。 **新**游戏 开始选择第 顶就 可以进入りりす的路线。此后的选择 只要能使りりす的好感度达到较高水 平,通关时即可达成A结局并解除成 就。比较简单的方法是接下来的选项 全部选择第一项。

而6 结局的达成方法也比较简 単、只要在进入りりす的路线后、対 话全部选择第二项即可。

气持ちの歩幅

30点

完成智纱的本结局。

**建设** 游戏一开始选择第二项就 可进入智纱路线,此后的选择只要能 使智纱的好感度达到较高水平,通关 前就会出现。狗落水的相关剧情,此 时选择" に飞び入んで子犬を助け る"即可达成A结局并解除成就,而a 结局认成方法则是在最后一个选项说 择"子犬の饲い主を探す"。所以此对 话选择前建议先存档,另外若好感度 不够也会直接进入B结局。下面给出 能够提高好感度的选项。

日期 对话选择

头を抚ごる 立てている

智紗を起こす 1 24 旅行のことを考える もう要い物は終わり

1 27 旅馆の中を回ってみる 新嚢みたいだ

こでひと休み 川に飞び入んで子犬を助する

# 132 心のマリア - 1 30点

完成クロエ的结局。

第3年23 游戏一开始选择第三项就 可込进入クロエ的路线、由于其路线 只有 条. 所以怎么选都行, 觉得麻 烦就全选第一项吧, 通关即可。

# カオーフェイ・へ オ ト 30点

现在中国 完成铃的A结局。

游戏一开始选第四项就可 进入铃的路线。此后的选择只要能使 铃的好感度达到较高水平, 通关时即 可达成A结局,比较简单的方法是接 下来的对话全部选择第 项。而3结 局达成方法也较简单,只要在进入铃 路线后,对话全部选第 项即可。

# 想いは波に乗せて

完成结乃的结局。

游戏 开始选择最后 项 就可以进入结乃的路线,此后的选项 全部选择第二项即可达成结乃的结 局. 并解除成就。

# 想いを波に乗せて 20点

完成神奈的结局。

**新工工** 游戏一开始选择最后一项 就可以进入结乃的路线、此后的选项 全部选择第一项即可达成神奈的结 周, 并解除成就。

### オールルートッリア 50点

达成所有角色全部结局即 可解除成就,具体请参考以上内容。



**運動** 进入りりす的路线后正常

104

'個 私の戦には応継がいる 40点

収集りりす的全部CO后进 人相册模式即可解除成就。

### アス 志雄くール!

流戏即可解除成就。

10点

**建工程** 进入智纱的路线后正常游 戏即可解除成就。

### 大好、

機能点

**亚亚亚** 收集智纱全CO后进入相册 模式即可, 这黑鸭强调一点: 智妙的许 多CC与"是否带眼镜"有关。若有遗漏 请在"Clear List"中选是。注意一开始 的选项、尽量将两种情况都尝试。遍。

# **斯 姊弟? 恋人? 夫妇? 10点**

正式 进入クロエ的路线后正常 游戏即可解除成就。

### 私の居场所

40a

能力型型収集クロエ的全部CG后进 人相册模式即可解除成就。

### 志雄さたま、スルイな 10点

进行证 进入铃的路线后, 正常游 戏即可解除成就。

### 學問点 よしつ、造ろう!

图 V集铃的全部CG后进入相 册模式即可解除成就。

### € \$ 3 C \$ 3 C C C 10 A

**通過** 进入结乃的路线后,正常 游戏即可解除成就。

### 指切り、3 愿いします40点

双集结乃和神奈的全部CO 后进入相册模式即可解除成就。

### メガネトポニテ 最强说80点

完成带眼镜智纱的人结局。 ■ 完成 遍智纱A结局后重 新开始游戏,依然进入智纱路线,此 时1月23日会多出一个洗顶"眼镜を劝 める"、选择后智纱就会带上眼镜, 继续游戏达成A结局即可。



CG100%

赏模式即可解除成就

REC &

● 衣料工 · 收集全部C → 并进入C · 鉴

高月· ○模式即可解除成

测器可引换

ションと人鱼姫传说 20g点

東京 むしょいろ 的路线后正常

進入表記が進入ましる的路线信託常

游戏, 流程中即可解除成就。

游戏, 布程中即可解除成就。

\*\*\*コスプレデ ト

游戏, 流程中即可解除成就

はかなどの約束

游戏,赤桿印即可解除成就。

游戏、流程中即可解除成就。

(はばれる二人

视机、合格

※ 裕理の进化

260/1000

100%

5点

2批点

20点

20点

20点

70点

本作可以算是 个送成就的游 戏,4名角色路线通关差不多就可以获 得大部分成就。另外由于对话选择分 支及其少, 加之后篇文本过长, 所以 一旦进入某个角色的路线后, 你可以 去于其他爭情 ? 此后就算全部跳过 也差不多要半个小时。当然在开始游 戏前别忘了进入设置菜单、将快速跳 は内容中"関連のみ」改为"全て"、然 就、万丈为在游戏中按 FBACK键。 尼将所有角色的语音选项取消。之后 进入游戏板 心键就可以了。另外关于 CO収集类成就了等其他成就拿各后再 ,进入C、鉴赏模式, 这样全部CO都已开 启、无需担心遗漏。 文 黑翼天使X

### 1000点 22个

WELCOME! 力点

**工工** 进入游戏即可解除成就。

CG25% 25点

也集25%的CO并进入CG 鉴赏模式即可解除成就。

CG50% 50点

■ A SELO X 的CO 并进入CC 金岗模式即可解除成就

CG75% 沿点

收集/5%的CO并进入CO 鉴赏模式即可解除成就。



ま おこいか キング 乳点

旗, 流程中即引解除成就

1 娘祥、冒险

进入美冬的路线后正常游 双 流程中即向解除成就。

4. 结界师、鹧

完成各角色路线后, 进入 菜単下的アナザ ス リ 模式、周 東第 敬事中即可解除成就。

20点



※ 永劫の道を共。

配付減減看完ましる的结局动画。 元成ましろ路线的结局即 可解除成就, 具体对话选择如下。

そりゃ仆もできれば腐れたくない

ハイクを置きに行く それなもちろん世珠あるよ 春ガル死 みたね 大八・、くイエスで返す さしまで軽、連なのかなあ 造 择前唐建立"存档"

ましろは本門・や て けるの かで 选择前清建立"存档で" 収置を受け入れる

**電影に関する** 着電子メリ的結局が画。

君 描 / 家族 / 景色 / 点

₩・乳 ● 看完ゆみな的结局効底。 元 元 元 元成ゆみる路线的结局則 可解除成就,进入方法为读取"存档 ". 然后选择"ゆみなちゃん こん なところに入学、たのか ". 下 个选顶小面选择"拒絕する"。

」: 长·旅路 € 二人 \* 30mm

**11.13** 看完美冬的结局动画。 **企业资** 完成美多路级的结局即可 解除成就, 进入户去为读取"存档 1", 然居选择"如用さん。こここの 综代なんたまな。凄いな。\*下 ↑ 选项处再选择"拒绝する。

発が4 八番の始祖が成りしは、福第ヶ坂の元 4 Una

完成各角色路线后,进入 菜単下的アナザ スト 丿 模式、阅 卖完第一个故事即可解除成就。

孤独な蝶は、温もりを80点

**[[] 完成各角色路线后,进入** 菜単下的アナサ まい 1 模式、効 深景等 1 故事即可解除成就。

Congratutation!

**福局即可解除成就,具体请参考以上** 内容



3 . . . .

電流 完成アメノ路线的結局即 可解除成就, 进入方去为 读取"存档 ^". 先择"扫绝する"。





Soft in

本次《NE2010》新加入了卡片系统 和战术滑动条,同时还加强了战术设定 功能。系列招牌模式大师联赛也进行了 大幅改革、加入了不少成长要素。玩家 除了可以交易球员外,还能体验 把自 己培养球员的乐趣。《WE2009》新加入 的一球成名模式也在新作中发扬光大。 看来《NE2010》在这两个模式上又要谋 杀广大玩家大量时间了。

# 1000点 28个

总体上难度不高, 随着游戏的上 手可以很容易获得。

# First Glory

获得第一场比赛胜利。 设施 没有任何限制,只要获得 一场比赛的胜利即可。

10点

### Winning Streak 25<sub>Å</sub>

连续赢得十场比赛。 回红 三角样没有游戏设置方面的 限制,但需连续获胜,选择简单难度 并缩短比赛时间可以很容易取得。

### Come From Behind 15#

₩ ★ 至 3 在落后情况下逆转胜利。 在简单难度下,可以故意 先让对手进 球、然后再主败对手。

### Last-minute Win 10点

₩ 补时阶段绝杀胜利。 **施基法** 此成就没有难度限制。但 由于要在补时绝杀,对玩家心理素质 是个考验。另外说明一点,此成就在 加时赛下半段补时绝杀同样可获得。

### **World Tour**

成新说明 在所有场地进行过此赛。 在比赛前可以选择球场共 ??个,对胜负没有要求。

押点

# Gentleman

罗特点

在最近十场比赛中平均犯 规次数少于一次。

**通风寒** 可以在简单难度下,不主 动进攻、多传球、多控球就可以达成 目标。尽量多控球还可以顺便达成 "Possess on Pay"成就。

### Possession Play

**亚基里** 在最近的十场比赛中平均 控球率达到60%或更高。

Sent eman成就拿法相

### Hat-trick Hero

30点

25×

元成5次帽子戏法。 在五场比赛中每场用同一 球员每场比赛最少进3个球。由于没 有难度限制,所以比较容易获得。在 简单难度下, 用强力锋线球宽(如埃 托奥、伊布拉西莫维奇、梅西、C罗 等)在开球后一直带球至门前,然后 尽情的射门即可。

# Ace Striker

404

**企业**现了 在踢过的20场比赛中最近5 场比赛场均进球数为2球或更多。 **夏夏夏** 同样没有难度限制。可在 完成此成就的同时把"Hat trick Hero"成就一同获得。

### FK specialist

40a

₩ 1 4 5 ₩ 完成5次直接任意球射门。 **获得此成就,需要先练习** 一下任意球射门。推荐20米以内的射 门用",+射门"、20米以上用"+射 门"。如果正对球门控制好力量就可 以用前面的方法射门了。如果在球门 的两侧则需要在射门后再按"左"或 "右"来加入弧线。另外正对门的时候 推荐使用射门力量较大的球员。而在 门两侧时使用任意球精度和弧度较高 的球员。

# Long Ranger

50a

2007年 35米外一脚远射破门。

**建设** 此成就有一定难度,需要 玩家有 点运气。推荐在简单难度下 用一些有远射能力球员的球队与弱旅 对战, 射门前注意进行 个加速肋 跑。36米距离大概就在过了中场圆弧 后的两块不同颜色草皮中间的位置。

### Made the Knockout Stage 👯 🛦

16 在欧冠模式中进入欧冠16 强(淘汰赛阶段)。

第一章 只要小组赛出线即可。

### 🔣 European Champions 70🛦

在欧冠模式中获得冠军。 在简单难度下较易获得。

400/1000

# 

此类成就难度较高,时间较长。

# League Title

粉点

**配** 可在简单难度下把场均时 间调成5分钟, 以便迅速拿到冠军。

### European Elite 16 20点

成就说明 大师赛中进入欻冠16强。 队并不具备踢欧冠的资格,待球队进 入顶级联赛, 并且排名联赛前四时才 有资格进入欧冠。之后只要获得小组 头两名的位置即可出线成18强。玩象 在获得的"League Tule"的成就后, 就有了进入欧冠的资格。

# Conquered Europe 30 🛦

大师赛中获得欧冠冠军。 Employed Fite 16"成 就取得条件相同, 获欧冠冠军即可。

### World Champions 80a

於解明 获得konami林冠军。

**艾莉女** 获得欧冠冠军后就会获得 

90a

### Perfect Season

赛、杯赛、以及冠军联赛的冠军。 颠覆 由于要求很高,推零降低 游戏难度来快速获得此成就。记得关 闭自动存档,方便输球后读档重来。

No.1 Club

SINA.

**在大师** 在大师 嵌 赛中 世界 俱乐部 排名第。

更加 要想在世界俱乐部中排名 第一的唯一方法就是不断地取得胜 利,没有捷径可走。

# European Footballer of the Year 📆 🛦

名球员获得欧洲最佳球员殊荣。

球队的一名球员要获得联 骞最佳、林骞最佳和欧冠最佳球员后 就会获得欧洲最佳球员子。

### 10 years of Service 50 k

大师赛中完成10个赛季。 最消耗时间的成就,对胜 负没有限制。

### Pro Debut

1 Ma

在一球成名模式中的正式 比赛中完成首秀。

**原記在第**首先要创建一名属于自己 的球员,然后选择一家俱乐部。先从 》练赛开始,逐新的进入替补名单, 然后才会正式上场。

### International Cup Debut 15 a

成戰災明 一球成名模式中完成世界 杯首秀。

**阿拉克** 只有在俱乐部有一定表现 后才会入选国家队。之后同国家队进 入世界杯并上场比赛即可。

### International Cup MVP 🦓 🛦

杯的MVP。

推荐简单难度、若你是替 补球员,赛后评分可能只有7.5或8 分,所以最好在每场比赛后都分开存 档方便重来。最重要的是最好每场比 赛都以最高场均评价获得最佳球员。



# **XBOX** 360

**Wanderer** 

40a

**八班** 我 最简单的方法是跳过所有 比离直接进入转会期,这样就可以快速驱现10个俱乐部的转会。



The Super Hero 50s

一球成名模式中获得世界及欧洲足球先生称号。

您两个称号只有在第二或 第四个赛季才能获得、不管之前进多 少球有多少助政都肯定不会获得。同 时需在赛季中获得高的场均评价。在 简单难度中多进球和助政即可。不管 之前有多少进球和助政都只有到第二 个赛季才会获得欧州足球先生称号, 而到第四个赛季才会获得世界足球称 号。注意在获得这两个称号的赛季中 不能跳过任何一场比赛。

THE RESERVE TO SERVE THE PARTY OF THE PARTY

158/18**9**0

征维加斯英

对于线上成就来说, 找好友合作 是最方便的取得方式。

Wanney Green (Indine) 20a

《《八章》 线上模式连胜5场。 《《《》 推荐找几个经常连网的好 友,这样可以互相照顾一下,轻松获 得成就。

High Win Ratio(Online) 30&

**養保持至少**/6%的胜率。





《枫限竞康3》作为XBOX360平台最强独占赛车游戏,为玩家提供了近100条真实赛道以及400辆以上的赛车。游戏简单易懂的辅助操作系统以及汽车零件作用介绍使得新老玩家都能很快

1000 to 1000 t

# 晉级类

等级类成就包括两大类,车手等 级与车辆等级,获得方法非常简单, 只是想要达到高等级需要花不少时间 罢了。

车手等级1

10<sub>Å</sub>

等釋模式中年手等級达1。 於此數 以下18个成就的取得方法 类似,只要玩家将賽季模式中的车手 等级提高型相应级别即可解锁对应成 就。达到60级满级约需在线下进行四 个赛季比赛。若玩家可进行线上模式 比赛,可以找一位好友选择"圣多 纳 美国"赛道中的直线加速赛,随 后调整到Hard难度,并选择一辆速度 非常快的F1赛车参赛(推荐Peugeot Sport, 908),玩家就能在很短时间内 黨得比赛并且获得可观的经验值,如 此反复即可快速刷到大量经验。 找到适合自己的游戏难度。在成就收集方面来说,游戏中除了个别成就会耗费一定时间外,其他成就均可在游戏过程中顺利获得,所以"成就饭"和赛车迷们一定不可错过本作。

车手等级2

10a

10<sub>d</sub>

10点

成業说明 赛季模式中车手等级达2。

车手等级3

成績说明 赛季模式中车手等级达3。

至手等级4

**蒙蒙模式中午手等级达**/。

车手等级5

25 **10** Å

成就说明 赛季模式中车手等级达5。

至手等级6

10 a

成黨領明 赛季模式中车手等级达8。

至手等级7

10a

成嚴例明 赛季模式中车手等级达7。

至手等级8

10a

**加热收**势 赛季模式中车手等级达8。

车手等级9

10a

成績说明 赛季模式中车手等级达9。

车手等级10

10a

15a

20<sub>m</sub>

25a

成熟说明 赛季模式中车手等级达10。

车手等级15

成就说明 赛季模式中车手等级达16。

\_\_\_\_

车手等缀20

**被影戏**剪 赛季模式中车手等级达20。

车手等级25

**企業規則** 赛季模式中车于等级达2b。

至手等级30

30a

赛季模式中车手等级达30。

车手等级35

35a

成就说明 赛季模式中车于等级达36。

至手等级40

40a

漢賴遊朔 赛季模式中车手等级达40。

车手等级45

成就说明 表字模式中平手等级达45。

车手等级50

50a

45a

震惊叹 赛季模式中车手等级达50。



车辆等级1

Ja

车辆等级2

5a

意等模式中车辆等级达?。

车辆等级3

Ja

成就说明 赛季模式中车辆等级达3。

车辆等级4

5 a

**展现现** 赛季模式中军辆等级达4。

车辆等级5

5a

放為说明 赛季模式中车辆等级达5。

驾驶类成就主要解锁途径是在实 际比赛的过程中、难度不一。



**建筑规则** 完成游戏中第 场比赛。 第一次开始游戏后会有一 场驾业"奥迪R8"的比赛,完成这场比 赛即可解锁。

### 平日賽事 100 4

在赛季模式中完成您的第 一轮平日赛事。

游戏开始后选择 辆自己 的赛车,然后在赛季模式中完成周一 至周五的任意一场比赛即可。

### (文) 周末赛事

在赛季模式中完成您的第 轮周末费事。

只要进行—场赛季模式中的周末赛擎



# 真实驾驶

( ) 以驾驶座视角赢一场比赛。 LATE 比赛开始前按 FRU键切换 到驾驶座视角, 随后一直保持此视角 赢得一场比赛即可。对于驾驶座机角 不习惯的玩家,可以选择 条初期较 短的覆道、打开全部辅助系统就能很 容易地赢得比赛。

### 车底触地

P 谜跃5英尺。

游戏时驾驶"奥迪、8"的世界中即可解 锁本成就。如果未解锁,请进入自由 比赛模式,选择"Amalf Coast"比赛 中的第一条餐道,此餐道公路两旁有 许多凸起的缓冲块可以帮助玩家的赛 车跳跃5英尺。



### **意**建达人

时速超过200英里 320公

最简单的获得方式为。在 自由赛事中选择"圣名纳 美国"比赛 中的直线加速费(1 61KM), 并选择 "Peugeot Sport 908"作为赛车,开 始比赛后 路加速就能很容易的在突 破终点前达到指定速度。

### 甩尾高手

在 单次甩尾中赢得超过 1000分。

以下两个成就的取得方 法,都和"甩尾"有关。在此赛时按下 方向键"←"可以查看目前的甩尾分 数,随后在入弯的时候按下"A"键用 尾即可获得用尾分数,单次甩尾1000 分建议找一条弯道比较宽的赛道来 跑,而单圈达到10万分的成就则推荐 在"富士见·日本"赛道进行,此赛道 弯路板多,非常适合甩尾。

### 1 甩尾达人

单陷中赢得超过100000分。

### ⋒ 摄影高手

10点

**大型型** 为您的车辆拍 张照片。 正幾中按下語停选择"照相 模式"选项、随后为自己的赛车照相 张并保存即可解锁本成就。

### (金) 赛事导播

10点

元成功 完成您的第一部Forza Molorsport短片。

**建筑金属** 首先完成 场比赛,随后 在菜单中选择"检视重播影片",进入 重播界面后选择底部右数第一个图标 "制作短片",等待制作进度条完毕后 选择保存即可解锁本成就。

### (2) 涂装高手

10<sub>d</sub>

**建立一顶涂装作业或彩绘** 纹饰、群组。

中拥有 辆自己的赛车, 之后在菜单 中选择"涂装"并给自己的车辆进行涂 装顺色并储存就能解锁本成就。

### 河 调校高手

10a

成就说明 为您的车辆建立一个调校 严案.

**工厂** 打开菜单中"升级"选项下 的"尚极设定"栏目,进入后无需调整 直接按下"Start"键保存即问。

### 签 鉴赏行家

50点

開始 拥有所有车厂(至少,各

**建设初期不要领意实在**, 等争赛季模式进行了 段时间后, 玩 家会获得 些厂商的奖励车辆、随后 在资金积累足够多后,选择还未拥有 车辆的厂商购买最便宜的赛车即可, 游戏 共有53个年厂。

### 7 环游世界

25点

**足程度** 在世界各地所有赛道地点 进行比赛。

**加藤差 此成就可以在任意模式下** 取得,只要将游戏中全部地点的赛道 全部跑一边即可。



### 传奇车手

在赛事清单上的每个比赛 中都获得冠军。

**文学** 这是全游戏最耗费时间的 一个成就,玩家需要确保赛季模式中 每顶赛事的每个单顶赛事都获得冠军 才可以,建议玩家从赛季模式一开始 就尽量确保以冠军身份完成各项赛 事, 如果有未取得冠军的项目, 可以 在"赛事馬单"中查看并重新比赛。

### 第一年

50a

意识明 完成第一年季赛。

■ 以下6 个成就取得方式相 同,玩家只需在赛季模式中依次完成 6年比赛即可,较耗时的成就之一。

### 2 第二年

50a

「城門町」完成第一年季赛。

### (3) 第三年

50a

電影雙勢 完成第 年季春。

### (4) 第四年

50a

成就说明 完成第四年季赛。

# 第五年

50a

流域等 完成第五年季赛。

### **6** 第六年 50 点

完成第八年季赛。

940/1000



线上类成就必须在L ve上才能取 得, 其中需要交易的成就强烈建议找 好友来解锁。

### 憲 宴车高手

10g

完成一场计时赛

**元** 只有线上模式才有计时赛 事,完成一场计时赛即可。

### 拍卖高手

10<sub>ā</sub>

**重要** 在拍卖场出售 —辆车 **亚斯森** 在主菜单中选择一辆自己 的赛车进入拍卖场拍卖即可, 建议玩 家可以找一个好友来买。以迅速取得 本成就。

# 拍卖麻家

10点

重新期 出价超过具他玩家、而赢 得一顶拍卖

**直接法** 同样找好友帮忙较容易。 找两位好及拍卖、玩家只要高出一位 好友出价拍得赛车即可解锁本成就。

### 企业家

10点

**以** 从您的虚拟商店出售一项 髙校设定、设计或彩绘纹饰群组。

"成業」在游戏菜单选择"虚拟商 店"出售一项自己设计的彩绘即可。

### ▲ 美术馆馆长

10点

**龙洲设势** 上传 张照片或 部短片 到 or/amotorsport net

正成為在 连入到Live后,在任意比 赛中进入照相模式为汽车拍照,然后 进行保存、保存完整即可选择上传到 cryamu orspor、no 解锁本成就。

### ● 专业买家

**通过虚拟商店购物** 店购物 欠即可解锁本成就。



起最才加

2K Games

上视角别击

(边境之地)是 款混合了角色扮演 和主视角射击元素的废土风格游戏。由 于采用类似(DiABLO)的武器属性设定 方式。再加上乐趣满点的合作的内容, 本作一举成为今年的联机神作。成就方 面由于成就要求的难度不高,所以一周 目流程便可解开半数以上的成就。

1000cm 1000cm 50cm

此类成就需要玩家完成指定数量 的区域任务或者到达某区域,同时还 与玩家等级有关。



### Paid in Fyrestone

在Arid Badlands地区完成 5个任务。

只要 直进行主线任务流 程就不会遗漏,在游戏开始初期的区 域完成5个任务即可。



### Made in Fyrestone 15a

完成Arld Badlands地区的 所有任务。

要取得此成就不单需要完 成"Arid Bad ands"地区的所有NPC 流程任务以及有"Bounty Board"(地 图上感叹号标志) 所给予的任务、而 且要完成该地区2个\*Claptrap Rescue"的机器人拯救任务等共44个 任务。全部完成后解锁。



### Paid in New Haven 10a

在Rust Commons地区完 成5个任务。

「加速性」「加索」 "Pald in Fyrestone" 相同,在"Rust Commons"地区完成5 个任务即可取得,只要进行流程就不 会遗漏。

# Made in New Haven 20a

完成Hust Commons的所 有任务。

是基本 完成"Rust Commons"主线 任务,"Bounty Board"任务及8个机 器人拯救任务共计61个任务后解锁。



### My Brother is an Italian Plumber 15 🚓

**工艺**用跳踩方式杀死1名敌人。 恶搞水管大叔马里奥的一 个成就。这个成就只能于游戏初期完 成,利用初期的野狗,先用低伤害手 枪削减其体力。然后再跳跃到其身 上,削减具体力致死即可解锁。

### Speedy McSpeederton Wa

在Ludicrous Speedway 赛道以单四低于31秒的成绩完成。 Then Headlands地区地 图左下方有一条赛道,以低于31秒的 成绩完成即可。诀窍是进山洞的场景 后选择左面的路线,然后加速飞越平 台再按路线走即可轻松解开。

### You call this archaeology? 20 a

使用一个Eremental Art Factor

成就拿法 "Elemental Artifact是 种增强职业技能的道具, 以猎人为 例,有部分Flemental Artifact可使 猎人的老鹰攻击带有火焰及带电攻击 等,取得这类道具后使用即可。

### Ding! Newbie

随着预测 角色等级达到b。

以下6个成就需玩家达到指 定的等级即可解锁,不停练级即可。

### Ding! Novice

10a

5<sub>A</sub>

角色等级达到10。

### **Ding! Expert**

20a

30±

40a

50a

角色等级达到20。

### **Ding! Hardcore**

角色等级达到30。

### Ding! Sleepless

角色等级达到40。

### **Ding! Champion**

角色等级达到50。

### Discovered Skag Gully 📆

发现Skag GLly区域。 减骤通法 初次进入"Arid Badlands" 地区的"Skag Guly"后解锁。

### Discovered Stedge's Safe House 5 🚓

发现Sledge's Safe House区域。

初次进入"Arid Badlends" 地区的"Sledge s Safe House"后

### Discovered Headstone Mine 5 a

发现Headstone Mine区 域。

图 初次进入"Arid Badiands" 地区的"Headstone Mine"后解锁。

### Discovered Trash Coast 5 a

发现Trash Coast区域。 初次进入"Rust Commons" 地区的"Trash Coast"后解锁。

### Discovered The Scrapyard 10a

发现The Scrapyard区域。 初次进入"Rust Commons" 地区的"Ear 's The Scrapyard"后 解锁。

# Discovered Krom's Canyon 10 a

发现Krom's Canyon区 域。

初次进入"Rust Commons" 地区的"Krom's Canyon"后解锁。

### Discovered Crimson Lance Enclave 15 at

发现Crimson Lance En ciave区域。

初次进入"Crimson Lance Enclave"区域解锁、主线相关。不会 遗漏。

### Discevered Eridian Promontory 15 a

发现Eridian Promontory

「原展第四 初次进入"Eridian Promontory"区域解锁, 主线相关。 不会遗漏。



此类成就和玩家的杀敌数以及武 器使用有关。

### 🧱 Get A Little Blood on the Tires 🎉 🛦

**原展開**利用载具碾死25名敌人。 原 基本上不可能遗漏的成 就. 在流程中取得载具后碾压25名敌 人即可解开。

### 🧱 Rootmest.Tootmest.Shootinest 🖑 🛦

在10种内杀死5只Rakk。 非常简单的成就,Rakk即 外形像 飞龙的敌人,利用火焰或带电 武器的属性攻击很容易将其迅速杀 死,而且Rakk一般以至少6只的方式 成群出现,要达成此成就非常容易。

# 🚮 Pandora-dog Millionaire 50 🛦

新了第一金钱达到10(万)。

**TARKEN** 在游戏流程中注意另抢装 备去商压出售可赚取金钱,然而更重 要的是避免死亡,因为每 灰垂生都 要耗费大量金钱 若理财有广 一周 目解锁并不是难事。倘若 厝門子能 解锁, 周自部分装备一件能以10万 以上价钱汇集。所以要解锁此成就并 不是什么难事 兒是 个家私心程。

### Fence

25点

**医基基** 在正常进行流程基本上不 会遗漏的成就,在流程本多拉枪去 卖 不知不觉即可解开。

### 🌠 Weapon Aficionado 20a

10级。

在你使用 种武器的同 时 武器的熟练度便会相低地提升, 般来点特级使用某种武器进行流 程,便可在流程中不知不觉解开。



### **Facemelter**

25点

成就说明 利用腐蚀式器杀死25名敌

### 1,21 Mga 210 25

**東京の**利用帯电武器系列2・名初

### Pyro Pyro

25点

利用人焰武器杀死25名敌

### 15<sub>点</sub> Master Exploder

▼ 東京 和 申爆炸 武器条项 15名故

### There are some who call me\_Tim25 a

为角色装备一件职业道具 **在任务或敌人身上可得到** 一些属于角色的辅助道具 即在护盾 及炸弹儿成下面的装备槽 、用于提 高角色职业能力,装备后即可。

### **Fully Loaded**



**亚克拉** 拯救机器人以达到4 个道

TTTT 游戏中共有tn个机器人分 做在 千面地区等待玩家拯救,完成任 务尼门得到一个提高 格道具槽的道 具 收集元成后即可解开,需特别注 甍的是, 武成就必须在一周目解开 因为 周甲就算任务完成机器人也イ 会给你收收品。如果遗漏了或不小心 卖给加气就只能重新建立一个新人物 **興拿了。机器/與体位置馮见附表。** 

### Truly Outrageous 15点

利用Stren的Action Sk 杀 死1谷敌人。

Scan去到5级后,可获得 职或技能,使用后会在身边产生冲击 波、远此至死1名敌人后即可解开。

### Careful, He Bites

利用Hun or的Ac ion Sk 亲死1 名敌人。

HI CI的联 J/技能是用卷 屬. 推攻敌人,用鹰杀16名敌人即向。

### 🥁 Reckless Abandon 🛚 🎼

利用Josofker的A, in 冰 杀死1、名敌人。

TAR LO JOIN OF PLU技能是独暴 状态 此状态下于倒与名敌人解锁。

# **Down in Front!**

15点

成款说明 利用Seider的Action Skill 杀死15名敌人。

成業法 Soldier的职业技能是在面 前放置 门机枪、利用机枪杀死15名 敌人配言

# 12 Days of Pandora 30a

**放漢學明** 完成挑战"12 + 1,8 C「

**麻醉** 游戏中少定有各种各样的 孙成 解锁挑战后便可获得相应的经

具体到本成就, \*12 Days o Pandora "挑战的内容为利用 "Assault Rife"杀死12名敌人,利用 "P stoi"杀死11名,利用"Shotgun"并 死10名, 利用"SMO"杀死·名. 利用 Snpar Rfla"杀死8名。近粤肉捷 (即按下右摇杆)杀死 名. 利用 "Cr ca H "杀死8名 利用爆炸式 器杀死心包、闪电武器杀死4名 燃烧 武器子列3名。陽伽武器手列2名并用 手雷炸死1名敌,完成后即5 解开。

660/1000

# 

此类成就均需要玩家差死对应章 节的JCSS才能解锁。

### **Wanted: Sledge**



TETEN TOPS OLEC,

成實施 主线流程相关 在"Ar a Bad ands 地区的任务代 cose

Balte or he Bad ands 中矛死 Sadgo.

### Wanted: Krom

20点

成態期 杀死Krom。

直接 主线流程相关,在1,45。 Commons '地区的任务" to Nex MOCO 中系列FICE.

### Wanted: Flynt

360

新元· 许元 (F.) 上表 主线 海岸相关 在" JS Commons '地区的任务' he nai

Hickor 中茶死。

### Destroyed the Hive 40st

系列 杀死 Hive o

[ 本线 点程相关,在" →s finmmons 地区的任务"Anotter Hoce of The Puzze"中杀死Hakk HIVO

### Destroyed The Destroyer 🕬 🛦

新死Vall Boss。

;00 侧可解开。



### You're on a boat! 15 a

**工程** 以是 松弛成就, "如你 进入" rea hors . and re"地区时. 打开地图可以发现在地图最右下万有 条件,至认为好从桥跳至旁边的船上 近 可能针

### B25/1000

合作类成就需要玩家找队友合作 才能取得,除了个别成就外,其他成 就均可以单机分屏取得



### **Quel-icions**

15点

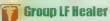
4. 在与玩家决斗中胜出。 分屏合作或者。V 上都可 解开此成就。一般郑多下玩家问若不 能互相作志,但"你证另一个玩多色 后按下右徑杆攻土填背部, 他会收到 对战遇人, 只要他以同样方式攻击你 肯部,即可在一 医成内进行 + +

胜出 场这样的决计 桑州成就。

### **Duelinator**

25点

『『Trans # ↓ Tr先伤胜土 的区别就在于无伤胜出。 要打开力 屏合作。可同时解开汉户成就。



● 第100 合作模式中拯救一个队

**新疆教** 当队友的生命被削减至0 时,跑到该队友身边按住X键可以重 新救活他,同时解开此成就。在分屏 合作与」√上都可解升此成就。

# There's No I in Team 30 a

**通過期** 合作模式中完成っ个任务。 **建** 在每度合作或 。 上 500 友完成1、任务即可解开。



### United We Stand

在合作模式中与队友主败 bedge err , you ake Hiso 或、11. 1055

成事法 只要在合作模式中与队友 同于到主线。所程中以,PBOSS其中 ↑即河聯田、在分屏台作~。/ 」 都可解开此成就。



合作模式中与Searbox员 I或拥有此成就的玩家 同游戏。

**数据第一与《横四**鞘道》》中杀死 KOKE IT员 I 的成就相似。LIVE上有 inarticx量,进行游戏,只要和他们进 , 蓝色或与有比成就的人。由rt 游戏即 可取得... 上玩家现在基本上都有 此成翮, 只要进 , 联机就不难取得



### Can't We Get BEYOND Thunderdome? 🚜 🛦

原源 5. 赢得一场竞技场比赛 在"Fyrestone"地区有一 个 穹技场,参与竞技场比赛并取得胜 利便可解开此成就, 在分屏合作与 LIV 上都可解开此成就。



# AriidBadlandsies

### Stellne's Salehouse

机器人位置 在地图左上部连接 上下层的场景,产达下层后向在一铁 丝网直发现机器人

维修包负置 直到上层 在 建 喽, 下层的新居员研处, 拖头观察记 最高普遍通风管遵可以发现维修制。

### Lost Cave

机器人位置 在地图左下方,进 人人型和人聚集地的人。

维修包位置 接到任务后到达 May たい即回发现。

### Rust Commons 1912

### New Heaven

札器入位置。在地图布侧、Bourty Loat / 的图上感取号标志 的旁边。

推修包位置 到达ルタyp n 附 近,利用稻飞跳上上层燃局跳至对面 平台切得。

### Earl's The Scranyard

机器入位置;在地图的最北面,



存敌人的聚集地 与房屋之间的帐篷下 有机器人。

维修焦层置。跳上 Nayocint向了 高置 在武器稱了旁边的帐篷下。

### Telanus Warren

机器入位置 在地毯中部,进入 敌人大本营的 ] 前。

继修包位置 全达Waypon 位置 后,利用2个标准的跃至上层可取得维 修色。

### Krom's Canyon

机器人工置 地图往上走 右面 好支的顶部偏存变置 在悬崖高处, **ある**要索・雅及肌。

維修句信置: 飯得任务亡在等 走 从走上另一个干台。利用桥走到 对面, 到达边缘与高胜中间,半台肋距 跳到对面取得难修包。需要主要的 是,在借助中间平台跳跃向需要告射 **土油笥以免广铸肋阀。** 

### Frash Coast

机器入位置 进入 rash Coals 看, 主比图/ 南1 分支毛 - 南亚草 17年 8人的,营地中产以发动。

郷修包の置 来到 Naypont位 置,往上观察可发现 条长长的排水 帶道、而修理包就正在い管意的と 4. 沿着管到走到管道的起源处然后

跳上管道,利用往回折返即可取得。

### Old Heaven

机器人位置 直到你完成 NP( Patricia Tann s给予的O d Heaven区域任务"Not Wichout My Captrap"之前,机器人都不会出现。 在完成此任务后, 机器人会出现在地 图中部偏左下方的 个库房内(即中部 商店下方的库房)。

维修包位置。 来到waypoint位 置,可发现该位置的房顶不能登上, 只能依靠旁边的房顶助跑跳跃到对 面,在房间内取得维修包

### The Salt Flats

机器人位置: 在地图中央的圆环 内。圆环区域的右上角。

维修包位置 就在Waypoint处, 支育需要注意的地方。

### Crimson Fastness

机器人位置 最后 个机器人在 上人' - m or as noss"后。从她图 产运分支往下走 在 堆提还的 "Carry 中国感发现。

维修包位置。就在Waypont所示 位置,取得后交任务。

至此所有机器人收集完毕。使用 最一 个道具槽加成道具后解锁成就 "Fu y Lobood".



NBA 2K 6

2K Sports

《NBA2K10》是被公认为游戏界"最 真实"的篮球游戏的系列第十款作品。 在本作中制作人员给玩家带来了以前 所不曾体验过的全新感觉。本作新要 素"NBA Today"能帮助玩家看到现实 中NBA的赛况,而"MY Player"模式 将使玩家在选秀中被球队挑走,然后 开始自己的职业篮球之旅。

1000点 4 7 3 3 50个

助攻、多盖帽。

My Player

只要创建球员进行比赛直至打上 一场常规赛即可。

Create-a-Player

在生涯模式(My Player) 中建立一个新存档并创建一个属于自 己的球员。



### Summer Circuit

15点

10a

在生涯模式(My Payer) 中完成夏季联赛。

**原業業法** 在创建了一个属于自己的 球员后进行夏季联赛直至结束即可。



### Training Camp

15点

在生涯模式(My Player) 中完成心练营。

■ 完成夏季联赛后选择一支 自己喜欢的球队,然后便可以开始心 练营。↓练营结束后即可获得此成 就。由于中途被下放到D-League就 需要重新开始, 所以玩家注意要完成 赛前的任务以及每场比赛获得A以上 的评价。

### Play in the NBA

15a

在生涯模式(My Player) 中参加一场正式的NBA比赛。

需要注意的是在》练营中 若不能完成赛前目标, 很有可能被下 放到NBJL从而很难回到NBA。训练 营的5场比赛全部A+就基本上可进入 NBA子。要想评价高需要多档拆、多

55/1000

# 开加从当边报文

由于没有对使用球队、游戏难 度、游戏时间等限制所以此类成就难 度属于中等偏下,只是比较耗费时 间。(除了A Heart成就其他成就对比 赛胜负没有要求)

### 30 Assists

20点

用任意球队在比赛中达到 30次肋政。

**原题意思** 由于内线得分成功率比较 高,所以推荐使用拥有超级内线的球 队(如魔术、湖人、火箭、开拓者 等), 之后只要把球传给内线球员或 者后卫突破分球后得分即可。

### 10 Blocks

20 a

用任意球队在比赛中达到 10次蓋帽。

见 既然是盖帽数据,仍然推 荐拥有超级内线的球队。盖帽时只要 看准对方球员起跳的时机, 在其起跳 后立刻按Y键即可。有一定经验后也 可进行预判。若柏盖帽欠数不够可增 加比赛时间。

### 15 Steals

15次抢断。

20点

用任意球队在比赛中达到

抢断是后场球员的强项。 所以推荐使用拥有超级控卫的球队 、如黄蜂、小牛、太阳等)。抢断时最 好在对方球员没有准备突破的时候进 行, 这样不容易犯规, 另外可在其原 地运球和准备投篮时进行抢断。

### Rebound +10

20点

**加速** 用任意球队在比赛中领先 对手10个以上除板球。

起震 此成就获得较易, 只要用 只内线强大的球队打一支身高较低 的球队即可轻松获得。对手可选择雷 霆、国王或奇才,自己可用魔术、湖 人、抛金等。

### 15 Threes

15点

用任意球队在比赛中命中 15次3分球。

正规 此成就上常打法比较麻 烦, 在这里推荐一种速拿法: 进入比 赛前先在选项(Options)中的"MY NBA"中选"GAME SLIDERS"条目. 然后把"3pt Success"(三分球命中 率)调到100,然后进入比赛.操作有 二分能力的球员,这样只要正常投工 分就都会进。

# Defensive FG%

60 a

使对手命中率低于40%。 Rookie"难想下电脑的投 席命中率一般在40%至50%之间,想 要把其控制在40&以下,则尽量不要 让对方在内线投篮, 当然外线投篮也

要进行防守,只是外线危险度稍低。

### Lights Out

15点

**用任意队在比赛中投篮命** 中率达到60%或以上(至少出至40

配证五 推荐使用内线强队,多让 球员在内线得分即可。

### Track Meet

15点

**建建** 用任意队在比赛中靠快攻 得到.至少20分。

**使** 使攻的关键是攻防转换的 速度,但首先得拿下篮板球。只有抢 到防守篮板球才能拥有打快攻的条 件。而另一条件就是进攻意识强、速 **度快的后卫。只有具备这两点才能打** 山快速的攻防转换。推荐使用魔术、 老鹰、开拓者、火箭。

# Second Unit

15点

此成就比较简单的拿法是 在赛前把主力球员全部放到板凳上。 然后在比赛开始后全部换上即可。

### $\mathbf{m}$ Inside Domination $\mathbf{20}_{\mathbb{R}}$

[XXX] 内线得分超过70分。

仍然推荐使用内线强队。 但要说明一点,内线每分不是指内线。 球员得分, 而是球队球员在内线, 也 就是禁区内得分。所以外线球员的突 破上篮、灌篮也算内线得分。此成就 也可用突破强的球队去打。



### **Good Hands**

20点

使用什篇球队在不超过6次 失误的情况下,至少送出20次助攻。 ■ 5次失误给此成就提升了一 定的难度。与之前30个助攻的方法相 同,把球交给内线的成功率比较高。

### All-Hustle

15a

**斯斯斯** 用任意队拿到至少5次进攻 篮板,5次盖帽和5次抢新。

北京 比成就对数据的数量要求 不高打法较多。笔者使用的是老鹰 队, 麦克毕比、史密斯的抢断能力都 很可观, 史密斯的盖帽能力也很强。 老鹰队球员身体条件都比较出色。让 对手多在外线投際的话章前场篮板也 不算太雅。

### All-Heart

15a

[A][UN] 在第四节开始落后至少6分 的情况下赢得比赛。

由于没有难度和球队的限 制, 此成就比较容易。在"Hookie"难 度下第四节落后,分反超比较简单。

### 3-for-All

20a

用任意球队在命中率不低 于45%的情况下投进10个3分球。

化积极 比较快速的拿法与之前的 "命中16次3分球"成就相同。另外还 有一种打法是先在内线得分提升命中 率,然后后投\_分,待命中率不够 45%时再打内线拉高命中率。



**Tice Water** 

15点

配在100 用任意球队在至少10次的 罚球中达到86%的命中率。

**瓦拉克** 推荐快速拿法: 在选顶 (Op. ons)中的"OAME RULES"条目 中把对犯规的吹罚提高。使得罚球数 机会增大。然后在"GAME SLIDERS" 中把罚球命中率调高即可。



### **T** Lockdown

20点

用任意球队得到b次盖帽外 利力契約断。

阿里波 与"A Hustle"成就拿法 相同。

TERMEN ...

335/1000

同样没有对难度、游戏时间、比 恶胜负等方面的限制, 但对球星数据 类型要求较全面, 所以此类成就难度 属于中等。获得此类成就只需要多用 球星球员, 选择对手球队时根据数据 类型,选相应能力较弱的球队即可。



### G G Performance

25点

用书德(MAMIHAI队 员)至少摹25分3次抢断和2次盖帽。 电影 书德数据要求不高, "Rookle"难度得25分和抢断3次都不 难,只是盖帽要在一对一时看准对方 球员动作。



### LeBron James

25点

用詹姆斯(CLE VELANI CAVALIFIS队员)至少拿到25分8个 监板和8次助攻。

推荐把奥尼尔和伊尔戈斯 卡斯调换下场。把詹姆斯放到中锋位 置,这样抢篮板比较容易。进攻时让 詹姆斯打球推进, 方便助攻。



### Kohe Bryant

25点

用科比(LOS ANGELS LAKE RS队员)至少拿到50分。

正规 由于科比只有得分 顶数 据要求,所以各位玩家不必顾忌其 他, 尽情的使用科比享受比赛吧。



### **Brandon** Roy

25点

用罗伊(FORTLAND HAIL BLAZE HS队员)至少拿到26分 B块助攻。

进入 进攻时使用罗伊带球推 进, 必要时可以将其换到组织后卫的 位置,这样6个肋攻就不难达成了。



### Danny Granger

25点

用格兰杰(NDIANA PAC ERS队员)至小拿到30分3个3分和2次 盖帽。

直端拿法 30分和3个3分比较好意。? 办盖帽仍然是在一对一防守时,看准 对方投篮时机盖帽比较容易。

### P Dwight Howard

25点

用電比線(ORLANDO MACIC队员)拿到至少20分15个板3次 击帽。

高麗法 只要用電华鄉在内线看住 对手基本没什么问题,如果想快速拿 到16个篮板,可以用之前的方法调低 对手的命中率。

### 🌃 Kevin Durant

25点

用杜兰特(OKLAHOMA 「HUNDFFI队员)至少拿到35分和6个

**建** 进攻时多用杜兰特即可拿 下36分,由于杜兰特是小前锋、防守 时多注意对手持球队员的动作,看到 对手投篮立刻跑到篮下抢篮板。如果 实在抢不到就把他换到大前锋或中锋 的位置。

### Carmelo Anthony

用安东尼(DENVER NUG 「阪園 至り拿到40分。

**武装置** 与科比相同,都只需要得 行人型标准。

### **Chris Paul**

25点

用保罗(N: A ORLEANS HORNE 1SIA 员)至)牵到20分10次助 专业权批断。

据都不难达到。需要点一下即攻数由 于比较多,进攻时看清我方球员的跑 位适时传球即可, 也可多突破分球。

### Deron Williams

25点

用威廉姆斯(JTAH JAZZ 队员)至入摩到20分12次助政。 **一种** 与保罗相同。

### Yao Ming

25ª

# 用姚明(HOUSTON

ROCKL TS队员)至少拿到20分10个篮 板3次盖帽。

### 🚒 Dirk Howitzki

25 a

開始維斯基(DALLAS MAVERICKS队员)至少拿到30分和8

**光** 选 光维斯基的得分和篮板数 要求都不高, 比较好享。

### 至此成就进度

635/1900

由于限制了游戏难度, 对玩家的 操作要求较高。

# 📆 Sprite Slam Dunk 🛮 25 🛦

**工程 ※ 首先说一下扣篮大赛的操** 作,开始比赛后在3分线外按X键可以 着到各种扣篮多势的操作方法, 均是 用右摇杆做动作,之后会出现一个上 升槽,成功做出动作后上升槽内会有 能量上升,升到白色的线条时就是扣 盛的时机了, 此时按《 键即可完成 扣篮。第一次就扣篮成功的话分数会 比较高, 如果失败了两扣分数就会降 低。此成就没有什么捷径、玩家只能 在飘悉操作后多多练习即可。此外建 议选择相对较弱的对手以增大获胜几

# Dunk-Off

25点

放果 护 扣篮方法同上,在获得扣 篮大赛冠军后会出现挑战者, 只要在 第一轮, 无败他就可以获得成就。

# Rookie Challenge 20a

"A。star"或以上难度新 秀姚战赛中控制其中一队并获胜。

**丁城等法** 对难度做出了限制,并且 不能调整投篮命中率。唯一可以利用 的是比赛时间,如果打高难度有困难 的话,只能把时间调成每节一分钟。

### Celtics vs Lakers

15点

在"Al slar"或以上难度 6 凯灯特本 / S湖人比赛中控制其中 队并属得竞赛。

"预防"发 一般 为此"放赛成就拿法相

### East vs West

在"All star"或以上难度 的东部VS西部的比赛中控制其中一 队并赢得比赛。

**一种** 与新秀挑战赛成就拿法相

### 3pt Shootout

15a

赢得3分大赛冠军

瓦克 相对前几个成就简单一 些。自己选3分球命中率相对较高的 球员、对手选择较差的,注意投篮时 的节奏即可。投篮方式与扣篮大赛相 同, 同样有个上升槽, 用法也一样, 看准时机松开投篮按键即可。

### 750/1000

10a

15点

20点

其中十个为在线成就, 还有一个 全程就的成就。难度属于最高的了。

# 2K Beats Playlist

创建一份2K10播放列表。 **秋秋** 较简单,只要在菜单里调 一次就可获得,不必实际创建。

### Ranked Match

成就说明 赢得 - 场排位赛。 成意章法 以下10个成就拿法类似、 只需要在LVe中完成特定的条件即

### 🌉 3 Ranked Streak

建造工厂排位赛3连胜。

### 5 Ranked Streak

排位要5连胜。

# 5 Ranked Matches 15 a

# 10 Ranked Matches 25 🛦

篇下总计10场排位费。



🌃 20 Ranked Matches 3 🛣

高下总计20场排位表。

Crew Game

20a

直接的 打败 名在线的工作人

🌃 Pick-up Game

20a

**第**得一场自发组织的比

Good Teammate

成就说明。在组队模式中得到其他玩 家"良好团队配合"评价。

It's Better to Give 15点

在服务器上分享任何文件。

AIJ-NBA

50a

成就说明 解开所有成就。

1006 A 18 16





本作是多年前(闪点行动)的续作、游戏的最大理念即为"真实"、然而由于 太过真实的游戏系统使得游戏难度大增,高超难度让新手玩家在游戏初期便望 而止步。不过作为军事模拟游戏的顶峰之作,游戏的发售还是让不少军事游戏 迷为之狂热。

1000a 7 364

此类成就需要玩家在战场完成特 定的动作或杀死足够的敌人。



### Florence Nightingale Award 20 a

为受伤队友包扎20次以上。 受伤, 请立即移动到队友身边, 按住 B键不放选择医疗包, 随后在受伤队 友身边按住PT不放即可进行包扎。包 扎时屏幕中央圆圈呈白色状态后表示 包扎成功。游戏中只要多注意队友的 健康状态,多多包扎即可解开成就。



20a

说人了说,线上模式为队友包扎1次。 加人 多人游戏, 队友一 旦受伤,按成就"Florence Nightingale Award"的方法为受伤队友包扎一次即 可解开成就。另外请注意两点 A 包扎不可解开此成就? 玩家扮演医 疗兵的时候也无法解开此成就。

### 🔀 Unbloodied Hands 🛛 20 🛦

不杀 人完成任意关卡。 **解锁此成就需要注意** 你 可以开枪,但是不可以杀死敌人。允 许队友杀死敌人,你可以叫队友帮你 解决敌人,你可以呼叫空中支援来轰 炸敌人, 旦误杀敌人就自杀, 然后 读取上个储存点。推荐关卡为第八 关、该关卡是潜入关卡、玩家只要带 领部队避开敌人的视线, 按照此关任 务要求登上直升机后即可得到这个成



### 🌠 Company Killer

50a

黑计杀死100名敌人。 [1] 公下3个成就拿法类似。只 要杀敌到一定数目即引。其实按照游 戏进程,只要技术过关,通关 遍就 可以达到足够的杀敌数。另外多人游 戏杀人数也累计在内。



### Platoon Pounder

30点

**成就说明** 累计系列50名敌人。



### **Squad Slayer**

20点

累计杀死25名敌人。

# The Sky is falling 20

**東京映** 在直升机上不使用武器杀 死1名敌人。

成業 非常角意思的成就,在直 升机 上不使用武器怎么杀人♀嘿,撞 死他呗,当然如果你技术好可以用螺 旋桨卷死敌人,而自己安然无恙。游 戏初期的几个关卡出现的直升机不能 驾驶,但在后期的任务可以驾驶。在 可以驾驶用直升机后,不要管任务。 先飞上十分钟熟悉 下操作,然后找 一队敌人, 撞向它们, 只要敌人死 了, 无论玩家自己是否坠机, 成就都 可以解开。

# Clear Skies

20点

**建制规则** 使用防空火箭炮击落1架直 升机。

**被要求** 第四关最后部分防御防空 塔的地方,在防空塔 楼的箱子里可 以找到SAM火箭筒,不一会儿会有数 架直升机围攻防空塔 用SAM人希筒 走落 直升机就可解开此成就。只要 瞄准得准确, 肯定能上落。另外在第 - 关的时候, 玩家一开始被要求用反 坦克火箭簡消灭两辆坦克,稍后空中 会有一架直升机飞过,此时可以用剩 下的 枚火箭筒, 算好大约两个机身 的提前量,就可以将其上落从而解锁 成就。

### Scrap Metal

**加坡** 用反坦克炮击器 辆敌方 裁自

第一关 上来就有反迫克 炮, 主题任务目标后即可得到此成 就。另外在第一关的二头 座房屋附 近的 个箱子里就有人简简可以使 用,用其函数 敌方APC后也可解开 此成就。



### Low Blow

20点

成就说明用反坦克地智炸毁一坦克。 毁一坦克. 因为坦克数量り。最好是 多人合作模式, 和明友事先商署好, 踩需「即可。

Hard Rain

20 A

**建设现** 呼叫一次支援轰炸。 按住Y键,选择'A'、ery Barrage"并瞄准你想要轰炸的地 方,松开启 不 会。他就会看到天 上下炮弹了,此成就也顺利解锁。

### Shock and Awe

20点

第14.20 第四岁最后防守处,按住 Y不耐、选择"ArSrko"。 瞄准你想 要轰炸的地产即可

### 室此成就进度

280/1000

# 聖區共

此类成就需要玩家完成指定关 卡,对于难度没有要求。

### **W**ithout Warning 20点

**東京集團** 摧毁雷达控制站。

**医** 以下一个成就拿法均需要 完成特定的剧情任务 只要确关 次 即可全部解锁。

20点

### Saher Beats SAM 20点

**東東東** 親戚第二关。

任务元成即可。



Tide's Out

20₫

成就说明 完成第二关。

**Rugway Relief** 

元石银矿 完成第四关。

**Бинтиан Замит 20**а

元献等 完成第五关。

📷 Hy Away Peter, Ry Away Paul 20 🛦

产成第二关。

Resource Management 20 🛦

文献也现 元成第七关。

Heroic Rescue

uphill Struggle

是成果 完成第九关。

Bug Out

完成第一关。

Ship It

20点

20点

20点

20点

**東京教育** 完成第十 关。

重批黨制強重

500/1000

# 困难类

此类成就需要完成各个关卡的特 殊任务, 对玩家技术要求也比较高。

### 🙀 Skiriuka Island Tour 30 🛦

找到一架敌人的直升机, 乘坐直升机绕整个岛屿 圏

**通过** 最快得到此成就的方法是 在第一关。完成主要任务后,撤离点 会有 架直升机, 此时不要急着上 机,而是先解决掉西方和北方沙滩上 的两个SAM炮台,然后去海岸线会发 现一架敌人的直升机,驾驶后环绕岛 屿飞行即可解开此成就。



Ghost Ops

20点

30点

第二关杀死敌人指挥官。 **萨亚** 權 設第一个任务目标后, 会在东北方看到建筑群。里面很多敌 人, 其中一人是指挥官, 杀死后即可 解锁本成就。

### **Get Creative**

第三关摧毁敌人坦克。 武, 开始利用烟雾和掩体迅速穿越 敌人,并跑至第一个村庄后方。第一 组坦克步兵附近的箱子里有毒刺头筛 筒. 捡起后摧毁从地图北方进入战场 的APC即可。

### Hip Shooter

30点

第四关摧毁敌人运输直升 机心

育一发人箭筒炮弹, 摧毁两辆坦克 后 第 个主要任务完成。在这等待 片刻。天上会有直升机飞过,算好提 前量把它打下来。当然你也可以用机 枪调成全自动,用高射速靶直升机打 下来,二十发子弹就能解决。

### **Hitchhiker**

30 a

正在第五英的最后摧毁所有 敌人坦克。

第五关最后当你找到两名 幸存机组人员时,将被要求带着两人 前往撤离点。途中会遭到很多敌人阻 击,其中包括几辆坦克。摧毁所有坦 克并成功完成本关此成就才能解开。

### **G** Fuel the fire

30点

第八大炸毁敌人所有油车。 **工厂里面有很多油车集中** 在起,用个个全部炸毁即可取得此成 就。由于本地区敌人很多, 玩家可以 选择先杀死本地区所有的敌人、再来 安心炸车。

# Ruthless Efficiency 30 a

成業運動 第七关帮助友军消火反坦 党步兵。

**证证证** 任务开始后配合友军进攻 正前方的两个山头, 左侧山头上是敌 军的反坦克组、右侧山头则是机枪人 力点。当玩家消灭右侧山头的敌人并 占领高地后,总部会通知你摧毁对面 山头的坦克组。玩家可以在右侧山头 吗吗 次、炮攻击,按Y不放, 脑准 ) 两个MO中间的地方开炮,炮击结束 后成就解开。

### Perfect Rescue

第四天成功解救出所有人 质,并确保人质不受伤。

成解拿法 开始玩家将会解救出热 个人质。爬上左侧上头前进能躲避敌 人视线。本关开始玩家会得到 把逆 天的狙击枪,带上它以确保队伍安 全。四名人质都成功到达撤离点后就 能解锁本成就。

### Keen'em Rolling

30点

30A

第九关护送坦克队伍安全 抵达任务地点。

本关 开始要求你保护坦 克. 只要跟着指示定, 并且提前消灭 反坦克步兵和部分坦克,即可安全到 达目标地点。



### Two Birds, One Stone 30 at

第十关在韩将军抵达雷达 站后,杀死韩将军同时准毁雷达站。 第十关一开始会从直升机 下来 名将军, 此时不要杀死他, 任 务会提示玩家尾随韩将军前进。狙击 步枪的黑白夜视模式看的比较消楚. 可以利用此来判断韩将军的位置,利 用树丛和夜色做掩护即可。韩将军到 达雷达站后, 总部提示你可以发动进 攻了,此时瞄准韩将军的位置发动。 次火炮攻击 就可以让韩将军和雷达 站同时消失。

### 🐷 Vertical Envelopment 30 🛦

最后 关开着直升机安全 的到达降落点。

**建筑** 任务开始成功攻下 座村 庄后, 两架直升机会降落到地面, 供 玩家选择。按照地图提示避开敌人飞 向降落点,确保起飞到降落前飞机不 受任何攻击和任何轻微的撞击即可解 开此成就。直升机很难驾驶, 最好先 练习半、时再来攻略本成就。





# Dragon Rising

70 A

灰 祝原 任意难度诵关

**正要选** 通关的肘候确保你看见片 属的字母, 否则可能会无法取得这个

### 🚻 Oragon Risiny - Mardcore 100 🛦

核心难度通关。

最具难度的一个成就, 也 是"成就感"最强的一个成就。核心难 度困难之处在于: 1.在其他难度中, 即使你看不到敌人,也可以通过屏幕 上方的抬头显示器(HUD)采判断敌人 位置,但核心难度取消了所有屏幕显 小,这就需要玩家。心翼翼的前进, 2 取消所有存盘点。这就意味着在某 些难点地方,玩家不可以使用无敌的 S L 大法. 一旦死亡, 就意味着前功 尽弃, 没有任务提示。其他难度 中, 地图上标有推荐路线, 而这个难 度, 地图上将没有任何提示信息。玩 家必须利用 周目的对关卡的理解来 攻关,否则将迷失在游戏世界中。

如果想要在核心难度通关,建议 玩家先后打通Noram 难度和F xper ence难度打通,这样两次通关经验能 给师家带来很大帮助。

其他要点

1 背下任务目标、推荐路线和敌 人位置分布。

2 确保自己一直处在草丛、阴 影、树后等一切掩体的掩护下。在没 有掩体的时候、除非能百分百确定设 **育敌情,否则不要轻易起身、尤其是** 白天的时候。

3 步步为营,确保自己的心队在 发现敌人前一直处于"Hold Fire"状

4 週到难点先行退后,并把自己 没想为真正的指挥官, 认真思考一下 接下来的战术。

: 按十字键左键切换点射还是连 射, 般来说建议点射,这样能节省

6 在海狙击步枪的时候一定要使 用狙击步枪, 同时要飘练掌握了弹的 下沉的轨迹。建设练到射击300米以 内敌人都能枪枪爆头的水平。

/ 最关键的一条, 是思考。

X360 SPECIAL

# K360 游戏至翼正监 2009"游戏框说明

### 清明如文作名

这里只给出译名. 没有放出原名,因为封 面图上可以看到原名。

### HEAVE TO THE

游戏封面既可以欣 赏,也可以用来帮助大 家进行导购。

### Eline II City de f

帮助大家从膨性的 角度来认识这款游戏, 这里选出的一般都是游 戏器具代表性的画面。

### 海外的治门市亚州

帮你从5个不同的 角度来细评这款游戏, 另外最后还有一项特别 评分,针对不同的游戏 项目不同。

XBOX 360

游戏人数 1人 , 发售日 ∠00.9年月 1日

73117

本作的最大線を依然手を围着と追っ 唱歌手 手令、蔣戏雞鑽了所作的故事的 景和风格, 叛逆和狂放的共馬人 下集 欠被卷入了 场更加庞大的国际犯罪。该 中, 北家将满籍他经典的说唱。起廖让。 大战。除去大爆的构造改聚 近 17 、 物主 节的表现》为中色,它愿有着机工。 🧓 😸 院"的'苑儿",这个主常到了。 电十分变体 慶满点 稳械的主感与还飞锅、音得

**毫本作会根据部中敌人不同的部位而获得不同的**集而导数。7% 富 统现在已经很少见了。商店要素与流程的结合的一个最高的机论。广 能、文身的收集都将本身的风格和游戏融合在一起

### 来伴着我的读舌战斗吧!



21 猫天便魔女

争击之夜 4

### **清朝。**

有关游戏的 4 项基 本信息,本栏包括游戏 的发行商、游戏类型、一 般可支持的游戏人数以 及发售日。

### TO THE TWO IS

以 140 到 250 字左 右的篇幅,介绍游戏的 信息及特色,务求让大 家对游戏的玩法、剧情、 系统等有一个基本的认 识,游戏介绍的详细程 度分为 140 字和 250 字 两种规格。

### 准是建的写法是同

这是我们对该游戏 的推荐度,从高到低为1 星(★☆☆☆☆)到5星 (★★★★)。另外还 有游戏概述性质的"关键 词",它代表了编者对这 款游戏最大的感受,可以 让你获得最直接的参考。

11 只頭 交错的视线 50 差分 血洗沙地 町 号层球 阿尔法协议 割玉! 協力 爆炸头位于 边域之地 编辑侠 阿克汉姆原人院 变形全刚 独指者的复仇 冰河世纪 3 恐龙的霎明 苍洲联示是 **加级明显 /8 房车惠** 坐土飞福 2 吃我的枪子 马特·哈泽佩回归 **虫遊 双人 ∀er¹** 5

強重症 2 血糖 63 刀饰传奇 59 確军总能 第8区 灌溉战队 魅刃行动 72 ( 品居伊夫 地融的复仇 . 做著名战役 血战太平洋

78

80 FEA-F2 起源计划 73 FIFA 足域 10 00 犯能现场遗迹 数命审阻 86 飞星亚游伊 68 凤县党硕 - 65 67 9 ( JOE 特种部队 眼镜能的崛起 67 ペルジェ×1 70 怪物大战外些人 63 光环 3 天脉神兵 光环战争 77

哈利波特与湘血王子

74 海绵宝宝 城装或正直

黑暗时代 馬死神 空中猛禽 横行群道 \* 自由城铁市 紅色派系 游击队 护君被诅咒了 花花公子拉琳 農務崩潰 化会 89 福地 影子武士 和 宿池思绪 诺亚 郊 古他茶蜂 会無知品 **有他基礎 6** 80 极品飞车 空速 73 杨谢滑杯2 74 极速赛车手 起路 55 极强竞通3 82 甲壳虫 細胞乐队 支叉利刃 屈冲 数艾2

88 街头霸王 V 82 峒起 71 81 狂野西部 生死同盟 87 信子武士 74 乐高品牌乐队

70 並之世紀 起題 75 龙珠 猛烈冲击 78 | 闪点行动 2 巨龙崛起 - | 生化头兵 87【美由职业标球大联盟 2K8 生化危机 5 88 美国职业摔跤联盟 2010 78 圣城 2 堕筋天使 77,美食从天降 71 18 78 梦幻夜总会 B1 整维杂手 1 運作忍者 83 66 | NBA 2K10 70 do for the thirt that the first thirth. 71 南条原形 59 59 欧洲基键 74 70 PDC 世界 飞镖锦标签 2000 71 平凡的追求 63 植坏膏 76 80 D. 72 汽车总动员 罗摩大奖赛平 秋之回忆 & Nast Relation 段之回忆 8 - T--wave -収生を踏 2

70 时空跳跃 72. 使命召略 现代战争 2 世界足球 胜利十一人 2010 協油 3 72 特观 次 78 守頭者 68 推妝軒 4 偿债 斯坦斯之 1 死亡被学 索尼克的总数 MD 经典合金 印 - 泉格伍兹PGA 巡回赛 ID 天蝎绒羽客 铁拳 5 通细犯 数命武器 70 意志大战 康鼠精政队 VR 蜘蛛 2009

恶器之明

69 X 战器前传 金刚箱 **副华质山 2008** 显透点 - 柏东阜斯 14 年間手杰克 64 星际传染 奥弗里斯雅陶娜 里球大战 克隆战争 共用医争雄 64 里之海洋 最后的希望 60 67 野周茅岡 76 野性物語 73 75 野性蝌科 ej5 81 層末长空 61 77 異士 战士传奇 81 禁頭 物体之助 76 B2 越野桃战赛 反射 84 0 国主观 批合學養 诗别报 80 真、三面无双5 帝国 65 耳名法典 68 88 眼棒大腿盤2 SE 63 职业券车 56 74 指环亚 征服 69 82 致命车手 6,1 74 \_ 终极格斗路标费 2009 无可辩收 绮笛者 教世主 体罗纪 狩猎游戏

66

足够胶处体

명양

D. 基础

刺發帶泰川

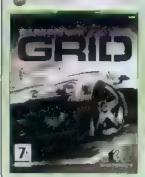
# 



发行商 EA 类型 动作智险

育戏人数 1人 发售日 2009年1月13日

《指环王》为题材的游戏也推出过不少了,在本作中玩家可以扮演任何阵营,可以是人类、精灵和矮人族的盟军或是操控索隆魔王的邪恶军队,以完全不同的视角和方式体验众多的史诗大战。游戏和电影成设定在同一个世界观内,玩家可以控制整个战场上的单位,也可以操纵一系列的经典角色、对策略和操作技巧的的要求都平分高



 发行商
 Codemasters
 类型
 竞速

 游戏人数
 1人
 发售日
 2009年1月16日

游戏的主旨不同于时下流行的竞速游戏模式,不是一味地要求玩家花费大量时间去收集赛车并进行改装,而是把重点放在了房车竞技独有的紧张点激上,让玩家最大限度地体会目睹方格旗摇起时的激动与喜悦。职业模式是以多线方式进行的,除了作为赛季,你甚至还可以拥有自己的车队,并且招聘属于自己旗下的丰富性格的生

**指带推图** | 水水黄 | 1 ×

# 间美力 电示逻辑



 发行商
 v vendi Games
 类型
 动作

 游戏人数
 1人
 发售日
 2009年1月19日

本作的最大噱头依然是美国署名的说唱歌手50美分,游戏延续了前作的故事背景和风格,叛逆和狂放的代宫人60美分这次被卷入了一场费加成大的国际犯罪冲突中,玩家将随着他经典的说唱一起度过这场大战。除去火爆的枪战效果,游戏中人物细节的表现十分出色,总是有着那么 股 "嘻哈"的"范"。"这点非常到位。射击的爽快度满点,枪械的手感也还不错,值得 提的

是本作会根据命中敌人不同的部位而获得不同的奖励分数。这种算分的系统现在已经很少见了。商店要素与流程的结合也十分紧密。枪械、格斗技能、文身的收集都将本身的风格和游戏融合在一起。

### 推荐指数 大大大大 概述 表件着我的饶舌战斗吧!



### 700世界で担告を第200。



游戏人数 1人 设备日 2009年1月20日

世界级飞镖大赛此次登陆了次世代主机平台,由全球知名飞镖赛事户DC的主办方授权,再现了锦标赛中主要的七项赛事,游戏不仅模拟了逼真的比赛现场,还有众多官方授权选手登场,在飞镖界的多位超人气选手都会云集虚拟竞技场,一较高下。X880版还支持多人在线比赛和全球排行榜,可以与好表。同分享飞惯比赛的乐趣

推荐推改 大大大人人



发行简 EA 类型 体育 游戏人数 1人 发售日 2009年1月21日

Activision的"《托尼霍克滑板》系列。 一直是滑板竞技游戏中的王牌,为了与之抗 衡、EA 推出了自己的"《极速滑行》系列", 而本作是该系列诞生一年后的首款实作。 游戏展弃了同类作品中传统的按键输入,依 然将采用前作中备受好评的摇杆"轻弹"式 操作,实现出按键所不具备的逼真、直观的 游戏体验,也使得游戏的按巧性大大增强。

推荐指数 大大大大公

# LN T I



发行商 Atar 类型 竞速 游戏人数 1人 发音日 2009年1月27日

雅达利的竞速游戏每着很老的历史了,但在相继将旗下的竞速游戏品牌出售之后,现在雅达利在这一领域内的影响力早已今非夕比,本作就可以看作是雅达利在竞速游戏的卷上重来之作。游戏以逼真为卖点,赛车利赛道的细节表现极为出色,驾校模式非常体贴,对玩家帮助很大,不过游戏的排位赛难度较大,系统还是需要细致凋整。

1 E E H

# 4-1-20



发行商 FromSoftware 类型 动作 游戏人数 1人 发售日 2009年1月29日

本作的制作班底倒是非常豪华:《失落的星球》的设计师、《潜龙谋影3》和《如龙?》的音乐制作人,以及著名的动画公司Product on , O.。不过游戏随处可见其他作品的影子,以现代东京为舞台、忍者、打斗中频繁穿插Q E.,仅仅只是靠模仿是不够的、没有形成自己的特色可以说是游戏最大的失败,飘忽的打击手感也难以让人提起来趣。

推荐指數 大宝女女女

# MALTA EN LA



2 发行商 Warner Bros 类型 生视角射击 游戏人数 1人 **发售日** 2009年。141 E.

游戏延续了一代的故事背景、围续飞 神秘的红衣少女阿尔玛以及 系列不可思 改的超能力犯罪案件展开。前作中皿腥 恐怖、疯狂和恶毒的诅咒在本作中有增无 减,能否从毁灭的边缘拯救城市就在玩; 念之间了。不同于传统主视角射于一样 的表达上下足了功夫。 1 1 7 9 14 14 6

# 刀器慢



发行商 SouthPeak nteractive | 类型 游戏人数 1人 发售日 2009年2月10日

在游戏中玩家要跟随使用枪、颤利魔去 的女主人公的脚步,将颠进路上的所有敌人 尽数消灭。游戏的奇幻风格浓重,操作利系 **締像板子を乗り、「黄」と「「丁」」** 殿内み作利省に生命力を大きりません。 木利,但是其上感飘作,于15、坎。 平感覚ィアで度 値得 押げ 1 パー 版为主人公配音的是人气态itt

推荐指数 女女女女女

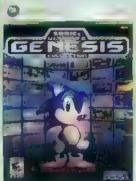
# TEST EST



學型 游戏人数 1 . / 发售日 2004年 14 。 距离《梅子》: 1 1 4 , 4 统 2D 格斗为核心 和新星擎 1 1 1 1 ्रे । कृतमारि । १००१ ५ हैं ्रे , B 5 m **産ポート とかに 、 「・** ↓

个个关卡的挑战中完成的,而网络对战也万便了各 交流,其后推出下载的锦标赛扩展包也极大批 , ,

# 尼克的经验制的



游戏人数 1人 发售日 7009年。月14日

秦公司+> 生物 疟 水在物外即作品 少工的时间 "一片" 支收量了自己 在間点: "多问 " 大文 7 本 80% 華 日 日 中間 1 M 主机上的产典产生1.1 to 1.1 t 节户程度对 子 P F 持<sup>2</sup>人 的成款系十 人生产 至 1 mm 硬那支作指規都申由 高 F → 1



複賞日 よい時に 日 日 獅子 人 はく **₹**,† •• •, † = ुरि≑ ही । को स्तोत केत्र कर क 4" +" T x + 1 1 1.1 家原作主题 生。2 4 4 推荐贿款 ★★★☆☆



发行商 quale Enw 类型 角色抖曲

1人 发售日 2009年 119日

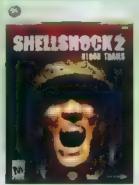
蓝式代纸是 未入 等 计重新 许 人 大名列母 下乳件 医一种 有 作 医二十二 , 是 5 切 部 5 片 備 下。中4 5 叶 更大精液的透やれいまで かくり け 的影微有些不明确。PA 注 · · · · · · · · 让玩家再 次感光率 + 4 11 1 年 1

有有性的 ••••



25 53

即在战场



異型 丰4中保証1年 发售日 2009年。科, 4

TART MARKET 的基础上加入了大量的虚构成。 玩家扮演的是一名普通的美气气 明清的 作曲は コンナル・バ THE STATE A THIN A MARK TO TA 杆精油性は ・ できょうきょうき まきょ 是以外有 · 中侧是 两种 "



动作品的 单度人物 1 , 发舞日 2009年2年2年

the relative restriction to 11 " to " 主题,新作中增加了一 , + 在游戏中的遭遇战中玩家可以选择: 或者"下跪",根据选择 「 ÷ 1 到以后的故事发展,这些。 ... 也 、 。 ... 换时都得以大幅进化。另外在本作中取消 3传统的时间限制,隐藏要素也十分丰富, IT \$ NO THE WE IS A MY T

# **大沙山**



雌戏人散 岩筒日 2009年。月.8日 新·舞作作 由音音 11 重 44, 有产物+ 4 经 17 平水丰一个 被交连 午年十十十十十八日 河车 1 舰人自从引在抓跃监文战的可恢,机象安全 领人类与斯巴达部队与星际联盟展开较肇。 游戏并非只是借着《光环》的名声而已、出色

D.M. 1. X. 1 以 1 是 [ 、A. 单位以及优秀的关节地图会计任何一个即时 战略发跃者大兵之隐 当然作为 一一五千 粉丝 人名西拉兰 产某 了解这场星际史诗的确是新奇,也体验到了别样的感动。





文字盲胎 波舊日 2009年2月16日

本作是 2008 年 4 月 25 日发售的 ★、学与符"米中C 游戏的程稿件 游(、 島山松 東京学 非多次生 た人儀 走りさ ままり ナンター フェア 明ま 1. アンケ 1. アイ 松野暗 サブスト インエット キャギ



標fee ter 游戏人數 1人 发售日 2009年3月3日

本作由育碧设于罗马尼亚的布加勒斯 特工作室负责开发,是 款以近未来战争为 背景,以激烈的空军角逐为题材的空战模拟 游戏。在游戏中玩家会体验操纵 50 多种各 上户"大流成本都许,天 # 1 + 2 世 那北山北京 144 1 4 5 1 - 1 斯2》的经验值系统,也改变了模拟飞行以 在"为了任务而任务"的单调局面。



发售日 2009年。月1日

游戏将球典的每个小型でき ・・ 的呈现在画面中,棒球比赛 " 。 点 另外,投球、打击、防守以及跑 (\*) 幅提升,让新手或老手玩家\* \* \* \* \* \* 融入游戏之中。游戏中针对各项操作都是 体贴玩家进行了功能调整,即便你是一个新 手,也能够很快熟练棒球游戏的基本操作。 直至成为一个达人。



Warne Bros 典型 动性高脉 游戏人数 1人 发售日 2009年 1月4日

伴随着《守望者》 电影的热映,它的游戏 版也如期推出,不过一开始仅在 PSN 及 X3LA 上提供付數下載版本,并在其后附续推出着新 的章节。新章节 "Part2" 推出下载后,制作 方才将前后两部整合成 套光盘板进行贩售。 游戏背景设定在1985年、讲述已经处于隐退 状态的超级英雄们重又聚集了起来,对 起某 杀案展开了调查,从而发现并解除这其中的更 大阴谋。 推荐指数 ★★★☆☆

# THE LET



发行商 Jbisaft 类型 动作冒险 游戏人数 1人 发售日 2009年3月10日

其实这个游戏还有 个比较通俗的译 名品做"打破沙锅问到底"。这是在欧美想 当流行的一种问答游戏, 不过本作不是只有 问答游戏,广受欢迎的桌上棋盘游戏都収录 其中,并以这些为基础制作了各种体闲向作 品,之前还推出过手机版和 PC 版。家用机 版在保留原有棋盘游戏的玩法等精髓的基础 上,进 步完善了画面并增加了一些新的要

# 1 1 1 1 1



美型 游戏人散 1人 装售日 2009年3月20日

制作方自公布本作时就表明不强调自 由度,因此尽管游戏中也有需要玩家下车执 行的任务。但这大概只占游戏的20%。另外 的80%将是各式各样的驾驶任务。游戏中 你可以 边驾驶 边表演各种攻击动作,甚 至还可以开着车来个180度的大甩尾,并在 同时使用慢动作向敌人开火。对比同类的 沙盘式游戏来说,本作在竞速方面确实有过 人之处。



类型 即时战略 发售日 2009年3月24日

本作是以未来世界为舞台的科幻题材即时 战略游戏,出自 PC 平台备受好评的"(全面战 争》系列"开发商 Creative Assembly 之手。 玩家在游戏中可以控制的兵种十分丰富,从普 通的步兵、战车到战机、舰船甚至超现时的未来 兵器应有尽有, 玩家由此还可以从不同层面、不 同角度对己方的战斗单位下达指令,不过这个 系统对习惯了传统 ITS 的玩家来说确实是个 推演指數

# 游戏人数 1~2人 漫画日

生化危机5

类型 2009年3月5日

作为系列第五代的上统续作,游戏在次 世代主机上的表现十分抢眼。优秀的贴图材 质、光影效果和惟妙惟肖的人物、怪物建模 都令人眼前为之一亮。游戏延用了四代的 核心操作系统并加以改良,最大的进化就是 引入了双人合作, 让和好友 起度过紧张 的 "生化之旅" 这个梦想成为了现实。而本 作也确实是系列中最紧张刺激的一款,取消 了使用道具暂停游戏、改随墨盒存档为章节

制,这些变更都使得关卡十分紧凑,游戏节奏陡然提高,就像一部好莱坞动 作大片那样令你应接不暇。不过单人游戏时与玩家配合的 A 水平着实不 高,居,情上也"越走越远",不能不令人担心这个系列的发展。





1人 投售日 2009年3月24日

本作根据由安吉丽娜・朱莉和摩 根·弗里曼等好莱坞大牌出演的同名电影 改编,游戏版在还原电影原作的基础之上。 加入了潜行、暗杀以及刺激的子弹翘曲等可 玩度极高的新要素。本作的开发使用了与 次世代版《生化尖兵》相同的引擎、但与后者 注重宏大的场景不同、(通缉犯) 致命武器) 更强调对人物细节以及动作性的表现。

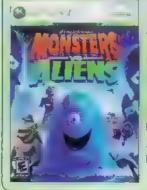
# 



1人 凝售日 2009年3月24日

这些职业摔跤表演的元老们,多达40 位上世界80和90年代的人气选手同台亮 相,再一次在游戏中展现着自己当年曾经叱 诧摔跤场风云的风采。你可以扮演他们重 新登上赛场一展身手,也可以与他们 起改 写历史,甚至重新定义美国职业摔跤。本作 虽然没有现在那么绚颜花峭的动作, 但直材 实料的厚重演出依然让摔跤爱好者们为之

# 怪物大战外。



发行商 类型 Activision 动作冒险 11 发售日 2009年3月24日

游戏是以梦 I厂的同名 3DCG 动画电 影为故事背景,讲述了以加州女孩热珊为首 的一群被人类视为异类的"怪物",在外星人 大举入侵地球政府却软弱无能的危机时刻. 奋起抵抗并保卫家园的神奇故事。梦工厂 的科幻路数一直算是别具匠心,游戏版也顺 其自然地延续了这 点,本作遵循动画原作 的亂情,在此基础上增加新的地图和冒险。

推荐指数 美沙大公司

# **建位基础 仓基制**。



发行商 会是

〕发始日 游戏人数 2009年3月29日

本作是「"声他头雄》をみ、発一款も 为世界著名在废乐队打造的作品。游水、 摇滚乐坛最具传奇色彩和代表性的重。属 乐队之一,金属制品乐队(Meta ca)的成 曼关主角,《玩家证述汉壶老牌手队的往大 成轨迹。另外,为了满足 ANS 4 的要求 本作还收录了金属制品的大量与电品 这款游戏成为真正的金属制品专辑

「推荐指数」 ★★★☆☆

# 尼麦的柚子 马勃 哈



发行商 发售日 2009年3月31日

本作是由开发(死人头弗雷德)的 VCS 开发, 剧本十分荒诞, 讲述游戏厂商 Marathon Megasoft 的新老板突发奇想,以80年代老 牌就作游戏英雄马特为主人公开发了一款次 世代新作, 让他在游戏中与之前作品中登场的 众多敌人们作战,再次证明其射击名手的英雄 地位,然而,在游戏的世界中无论是谁使用夜 游戏号发马特死亡,游戏中的一切都将变为现

推荐推数 有关流流



类型 か字写喩 游戏人置 发售日 2009年4月2日

游戏早在 2008 年就登陆了 FC 千台 作力 移植版,本作除了加入新角色 『下島情報』 以及还有大量的追加要素,并采予同 上"月胎 述主人公以外视点的显色统 (115) 。 " 另外还加入了新剧本 卫症情界 ,允许创意本 也设定成新主人公"天见修",以其机点去了 解原剧本的主人公"用驱"的故事,也使得 原居本与新剧本的交错成为 x2 形 65 大的特



EA 类型 游戏人数 1人 发售日 2009年4月7日

本作是根据著名黑玉克题材基是《教 父》系列改编的同品游戏的第三部续作 绑 续着那跌宕起伏的泰宾之间的领事。 游戏 的系统在前作的基础之上有所创新 打造目 己的家族,是任何一个 教、武 型基的最终 目标,而作之核。的家族系统在本作更是意 显了这一点, 顶家一点饭蜂着自己的能力 提升着自己的他,,,又一定要让被拥有名称 本就的主旨 来组成类大的势力 游戏局时

具备《横行霸道》式的高自由度动作要素和射脉视的的即时必修要素。。 家既可以体验在生意场上与敌人的明争暗斗,也能够直接新身参与。 争夺纽约黑部势力范围的激烈战。





! 类型 主视角射击 游戏人数 发售日 2009年4月7日

游戏距离前作《逃离屠杀湾》已经过去

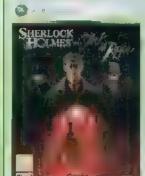
4年多.现在雷迪亚克的逃生之旅再次展开。 作为次世代重制但某种竟义上更像续作的 《突袭黑暗雅典娜》,除了视觉和声音效果上 的大幅度提升以外,新加入的联机要素也使 得游戏不那么单凋。主人公依然将由好莱 坞硬派动作明星范 · 油塞尔出演,喜欢他 的玩家可以在本作中再賭其风景。

推荐指数 東大大学



发行商 Gamecock Media Group 类型 游戏人数 (人 发想日 2009年4月14日

游戏以战期间英国传奇女英雄的故事 为主线,但剧構设定上由原先的以史实为主 转变为更加偏向于超现实主义风格。在游戏 中玩家依然扮演 voiette, 直接投导到反抗 第三帝国对欧洲残暴统治的抵抗事业中去。 不过制作// 组显然没有在潜入类作品方面下 功夫, A 的视角判定不严谨且不合理、动作 生硬等很多系统上的诟病都让人在游戏过程



游戏人数 1人 发售日 2009年4月20日

玩家将在游戏中扮演传奇侦探复名 克 福尔摩斯,在助手华生医生的帮助下, 深入伦敦最明暗的角落寻找开膛手杰克,设 法寻找神秘杀手的作案规律并将其绳之以 法。百年疑案 直在不停地被拿出来进行 各种改编,所幸本作在推理部分和悬疑感上 掌捏得恰到好处,更穿插着那英伦的人艾风 情,游戏的体验就像是 场推理剧 般,很 值得一玩。 推荐推数 大大大大

# F.C.

类型 Cave 射击

游戏人数 1 2人 发售日 2009年4月23日

本作移植于2007年10月推出的同名由 机游戏、以幻想异世界为舞台。描写了一群 在现实世界中生活却被吸进异世界跟去的少 女们与突然出现的魔物对抗的故事。游戏关 卡和雅度 。以由玩家三打选择 67.5、新 \* 均 很容易就能适应系统、移植版在予作的基础 上追加大量新要素、并支持通。jxtox U & 进行协力联机游戏、还可以将游戏向队进行

# 二战著名战役 直战太平洋



类型 E dos 即时战略 游戏人数 放售日 2009年4月24日

本作是 E dos 以第二次世界大战为背景 的系列战略游戏的第二部作品,游戏讲动作 和战略元素巧妙结合, 以更胜于电影的游戏 方式再现第一次世界大战基 百葉年和 与星在 太平洋上爆发的生死决战。游戏的里利战役 模式包含两个罩节,其中美军和日军各占 章 宏大的战争场面几乎重现了当年那场惊 心动魄的战役,在Edos的一战课堂上留下 推荐指数 大大大文文



类型 主视角射击 游戏人败 发售日 2009年4月30日

本作出自知名竞速游戏"《科林寿会雷》 系列"开发商 Codemasters 之手。游戏叫 个 # 虚构的 19 世纪为背景, 在这里, 科技的飞 承发展促进了工业革命,长达10年的南北战 争的乱耗尽で美国东海岸的高级和丁山资源 南北两大集团的冲突也就由此爆发。游戏中 融入了竞速的元素。伴随着帅气而敏捷的摩托 车, 玩家也可以操纵角色施展那如杂耍特技般



类型 动作角色扮演 )(发育日 2009年5月12日 1

本作是 2004 年推出的魔幻题材 A·RPO 游戏《圣域》的次世代前传性质作品,游戏的 故事背景被设定为前作剧情的 2000年前。 玩家可以从6名不同种族及性别的角色中任 选一名开始游戏,而其中/名角色的发展方 向将会有正邪之分,故事的结局如何将由玩 家来决定。最大的进化来自于画面,新的物 理引擎下,本作的画面和逼真度大幅优于前 推荐指数 \*\*\*\*



动作 游戏人数 发筒日 2009年5月1日

游戏屋根据 20 世纪福克斯云、1今年的 同名电影改编的作品、展现X战器中的超入 气角色金刚狼诞生的故事,游戏除了雨坝里 影中的经典片段列,不对电影原作进行了扩 展,从金刚狼逃出 > 具器研究设施至后来非 洲大陆的冒险, 揭毯了金刚狼不为人知的神 秘过去以及围绕他所展开的 系列恩怨情 仇。众所周知,现在欧美地区会趁着大户上 映期间顺势推出游戏版,借着电景单势工往

笔,而游戏本鸟的素质则大多让人不敢恭维 而本作的宝 现则是"破天荒"地打破"常期、游戏仇秃的打击商和炙快免减魄力的终 结技都让人们对"配套作品"的印象大为改观。



) 类型 游戏人数 1人 发售日 2008年5月18日

本作是于 1988 年诞生于任天堂 FC 平 台的《希臘复活》的次世代续作。游戏继续 讲述了传奇特工内森·斯宾塞的超级英雄 之路。经过全新 3D 5 擎描绘后,往日生化 尖兵那个生硬的形象和场景都消失了, 茂密 的丛林、被毁的城市的每 个细节都表现了 出来,而原汁原味的动作手感和系统依然保 留并得到强化,也是系列老粉丝们赞赏的热 

### 複潔 維持的电影歌鴿神作







# 桂子2009



发行商 格斗 发售日 2009年5月19日

JFC 是美国举办的综合格斗赛事 "Ult mate Fighting Championship"的缩写。由于格斗技 乃种类的多样,以及规则的宽松原则,使得其在 美国本土具有很高的人气,本作就是根据美国人 气铁笼格斗比赛终极格斗锦标赛为蓝本改编而 成的游戏作品,由UFC官方提供授权、玩家在游 戏中可以选择扮演众多著名 UFC 格斗名将,在 權台上一展身手,拳拳到肉的感觉确实让人无可 推荐指数 黄黄☆☆☆

# 导流者 女世王



Warher Home , 类型 动作冒险 游戏人数 1人 发售日 2009年5月19日

如果说《金刚狼》的游戏改编作能打9 分的话,本作恐怕连及格线都到不了了,无 论是建模的精细成都还是贴图都十分糟糕、 射击感管白无力,而系统更是简单枯燥,可 以选择使用的枪械ソ之又少。剧情上对电 影版完全起不到互补作用,反而是在画蛇添 足,可以看出来角色以及关系的处理根本 就没花心思,绝对是趁着电影推出的骗钱之

# 



发行商 动作 1人 发钩日 2009年5月26日

原作讲述的是卡尔 弗雷德里克森一辈 子都梦想着周游世界、尽情挥驰人生,然而直 到 78 岁他也没付之于行动, 个8 岁的探险 家拉塞尔的到来促使他重新审视起自己的生 活, 随即两人结伴开始探险。游戏中除了主 人公卡尔和拉塞尔外,还将音狗 Dug 以及鸟 Kevin 等作为可操作角色登场。游戏还将支持 多人联机对战,最多4位玩家将一同体验空中 对战的乐趣。

# 花花公子拉玛 東房屋



发行商 Sierra ,类型 「游戏人数 1人 」 (发售日 2009年5月26日

"《花花公子拉瑞》 系列"是 PC 平台上 著名的恋爱冒险游戏。与(心跳回忆)等日 系恋爱游戏不同,以欧美玩家为对象,游戏 在表现方面显得更为大胆开放。因此本作 与前几作一样被加入了严格的年龄限制。 本作包含许多动作小游戏、玩家需要逐一通 过来获得更多的游戏情报。另外游戏中充 斥着的好莱坞恶搞元素也会让你会心--笑。

# 四元双



. 类型 动作 游戏人数 

每一作《真·二国无双》都要出一个 "帝国"似乎已经成传统了,本作延用了五代 的新引擎,场景表现和人物动作和正传没有 太大差别,和四代的"帝国"比起来,游戏特 别推出了新的卡片系统,使玩家在战场上更 偏重于策略的使用,而不是一再"无双冲到 底",这也使得"帝国系列"和无双"王传"越 来越区分开来。

推荐指数 ★★★☆☆



类型 主视角射击 游戏人数 1人 屋田田 2009年8月9日

"《红色派系 游击队》系列"在欧美玩家 中的人气一向很高,作为次世代主机上的第 款正统续作,本作达到了相有的高度和素 质, 画面、系统无一不佳, 丰富的武器和载具 也让人流连忘返, 多线式的故事进行模式很 容易让人想到《横行霸道》。系列最署名的 地形破坏系统也在本作中再一次发扬光大、 游戏在公布时的豪言"完全可破坏场景"也 得以圆满,流程中包含了各种帮助你实现破

坏目标的道具、武器、载具,其丰富程度绝对超平你的想象,跳上一辆多功 能车,开始疾驰在野外寻找更大的可摧毁目标,还可以看到很多人驾车或 是步行干着自己的事,相当的活灵活现。

# 



黄速 游戏人数 1人 波傳日 2009年6月2日

游戏的背景设定在遥远的未来,由于全 球气候突变导致各种自然灾害频发,人类文 明面临空前能源和生存危机。为了争夺所 剩不多的化石燃料,人们开始通过赛车的方 法决定能源的归属权,一种周游世界挑战极 限的车手随之应运而生。游戏中的场景非 常庞大,玩家可以在海啸席卷后的沙漠、雪 崩后的群山、被遗弃的大都市中自由等楼。

推荐策数 大大大文文



# · 北、海巴東京等福州(第1. 集一年)



随着新一年到来,EA 雷打不动的"《泰格伍兹》系列"也挥杆进入新的赛季。续作将依日遵循系列以往的 贯风格和特点,在此基础上增加新要素和新模式,最为显著的变化是美国公开赛的加入,即美国高尔夫球协会冠军杯,同时也有新的规则引入。除此之外,本作中的观众比以前更加真实,知名体育评论员提供的现场解说也增强了实况感。

# 111 1 4411



发行商 SEGA 类型 体育 游戏人数 1~2人 发急日 2009年6月8日

在《VR 网球 2009》中玩家可以创建自己的原创角色,并参加全新的世界杯业回锦标赛,与其他超过 20 名以上的顶尖网球好手们一较高下。同时游戏内还新增了七名新角色,以及一名传奇网球名将登场。除了丰富的人物之外,游戏中还收录 12 种迷你游戏让玩家可以自己或是跟最多一个朋友们。起同乐,玩家也可以用自己创建的角色参与在线对战。

# 1. 1.



发行简 Serra 类型 动作 游戏人数 1人 装置日 2009年6月8日

本作是 款开放式自由式动作冒险游戏, 类似"(横行"、蓄道) 系列"。游戏的主角 Alex Mercer 本是 名在科学实验中遭遇基因变异的倒霉蛋, 然而突变的同时也获得了超乎常人的强大能力。当主角杀死路人或敌人时便可以吸收他们的记忆、能力, 甚至能变成他们的样子。随着吸收被杀死敌人以及路人的数量不断增加, Aex 的能力也会随之逐渐增强。最终能够学会诸如将自己的身体变

化成武器攻击或是硬化身体表面皮肤以抵御敌人进攻等神奇的能力,并且 恢复自己的记忆。游戏的动作感十足,那种毫无顾忌地狂奔吞曼哈顿的畅快绝对让你大呼过瘾,通过吸收记忆采推进剧情发展的方式也十分出彩。



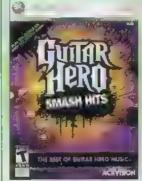
### # 1.6 3.1



发行商 Slerra 类型 动作 游戏人数 1人 炭售日 2009年8月16日

游戏延续了系列的剧情,让你通过游戏亲身体验一次捉鬼之旅。故事设定在1991年,讲述了电影第一部结束两年后的故事。由于捉鬼敢死队大受雇主们的欢迎,队伍的业务多到接不过来。他们需要寻找第五个成员,也就是玩家扮演的新角色。尽管多人模式中你可以自己选择那些经典的捉鬼队员,但在单人模式中你只能老老实实的做你的菜鸟。

# THE SECTION



发行商 Activision 类型 音乐 游戏人数 1人 发售日 2009年6月16日

游戏权录了 48 首来自《吉他英雄》、《吉他英雄·》、《吉他英雄·通:摇滚 80 年代》和《吉他英雄 摇滚传奇》中的原唱版经典曲目,在游戏系统方面,本作仿照最新作《吉他英雄 世界巡演》,加入演唱和鼓的部分。游戏还支持自创曲目的"音乐工作室模式"和"分享模式",同时支持线下和线上联机游戏,与好友 起弹奏 曲未尝不是 件乐事。

### · Li



发行商 Codemasters 类型 动作冒险 游戏人数 1人 发售日 2009年6月23日

本作是 Codemesters 公司的动作冒险游戏《霸王》系列的最新续作,在游戏中玩家将再次组建自己的军队并亲身参与征服世界的全过程。游戏强化的画面和故事情节更加由色,增加了一系列新要素,其中包括计练小妖怪引服野狼或其他野兽,驱使它们当作坐骑参与战斗,还可以通过训练不同种类的坐骑来提升部队的机动性或破坏性。

1 5, 1 6 m 6 6 6 m



本作是有同期上映的同名电影改编而成,同时也是作为次时代《变形金刚》的续作。同电影一样,游戏中呈现出了更多的场景、每一个变形金刚都有着自己独特的能力与武器装备,玩家要分别操作汽车人和霸天虎势力前往执行任务,并进行这钢铁之间的战斗。另外玩家还可以通过网络与朋友们进行全新的联机模式,与各地的"变水"们交进行全新的联机模式,与各地的"变水"们交

# TO LANGE



PROTOTYPE 쑞쳁 文字智险 游戏人数 发售日 2009年6月25日

本作是 2007 年发售的同名 PC 游戏的 移植版、《时空跳跃》讲述主人公某日发现了 一名晕倒的少女,而这位少女竟然是女主人 公长濑步的幼年期模样。就这样"现在"的 长濑步和"过去"的长濑步同时出现在一个 除了出色的剧情外,游戏的最大特 点就是作一看是近似于 3D 与 2D 之间的画 面表现模式,这种处理方式在 GAL 游戏中 推荐指数

# 1 1 to 1 ( F . .



ArcSystemWorks | 機型 游戏人数 1~2人 发传日 2009年8月25日

本作是街机版的家用机移植版,在2008 年11 月开始于日本运营的街机版基础上进 行了 系列调整和改良,由人气 2D 格斗游 戏《罪恶装备》系列的开发小组负责制作,本 作中最富创新的就是引入了3D格斗游戏中 的不能起身姿势的设定,使得起身后的压制 策略更富有变化, 这也是不同于其他 2D 格 斗游戏的最大区别,也证明了制作组出色的 创造力。

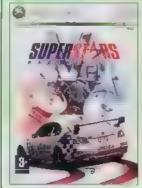
# 



| 发行商 射击 游戏人数 1~2人 ] 发售日 2009年6月25日

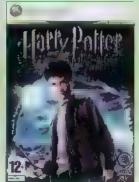
本作原是 2008 年登陆街机平台的射击 游戏,画面有点恐怖之余又带点可爱风格。 玩家要以"诅咒之力"去获得高分数,游戏 特色是,在传统的射击游戏由下至上前进的 基础上加入了左右移动, 以躲避游戏中出现 的危险陷阱并"净化"游戏中出现的敌人。 X380 版除了單现插机版的原有内容。还加入 形式追加。

# F'L, 1 1 11, 1



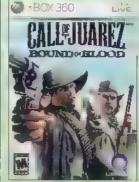
发行商 类型 Codemasters 音楽 湖人数糕 2009年6月26日 本作是意大利 V8 房车赛官方授权模

拟游戏, 奥迪、宝马、美洲虎、玛莎拉蒂等众 多欧洲新老经典名车将在游戏中悉数登场。 游戏以汽车的真实驾驶感为基础,着重强调 了驾驶的真实度, 每辆汽车都有不同的驾驶 感觉以及调校方案。玩家可以在世界各地 的真实赛道驾驶这些车辆,也可以在不同的 天气下进行紧张刺激的比赛。



动作 发行商 EA 游戏人数 日書集 2009年6月30日

本作是 U.K. 罗琳风靡全球的魔幻小 说"(哈利波特)系列"第六部电影游戏化的 同名作品,与电影版同期上市。游戏依然以 波特及霍格沃茨魔法学校同 主人公哈利 伴们的冒险故事为主线,逼真的画面简直可 以和电影相媲美,人物和场景的描绘都很出 色。食死徒的阴谋、伏地魔的身世、神秘混 血王子的秘密 - 切都有待你到游戏中 去揭晓。



类型 主视角射击 1人 发售日 2009年6月30日

以19世纪的美国为舞台的《狂野西部》 充满着十分典型的西部风格,游戏以主视角 射击为主要方式,而且还加入了冒险、动作 等成分,大大提高了作为 款 FPS 游戏的 可玩性。续作(狂野西部 生死同盟)依旧保 持着这种风格,游戏从 McCal 兄弟两人的 角度去讲述这个西部的故事, 玩家需要一路 从墨西哥至美国乔治亚州展开冒险,在美国 南北战争与墨西哥战争等故事背景下闯荡。

玩家可以依照角色的长处,选择扮演雷(Ray)或托马斯(Thomas)三人感 受不同的操作风格,如擅长短程或长程射击、双手枪或长程步枪等,甚至还 睹 18 世纪美国西部牛仔的经典 - 对 - 枪战的对决镜头。



发行阻 类型 体育 游戏人数 发售日 2009年8月30日

EA 公司著名的"《拳击之夜》系列"迎 来第四场比赛,游戏依然以真实拳击为目 标,运用新的物理5擎和动画手段再现紧张 激烈的拳击比赛盛况。除此之外,游戏中还 增加许多新的动作和新的系统,而众多现实 中的重量级知名选手的登场也给拳击爱好 者们不小的诱惑,包括迈克·泰森和穆罕 莫德· 阿里在内的多位拳王。

排字指数 | 大大大



# 冰河世纪》云宫的鉴明



发行商 Activision 类型 动作

療戏人数 1~4人 | 後書日 2009年6月30日 本作与电影版同期推出,经历了前两

本作与电影版同期推出,经历了前两集的历险之后,长毛象要弗瑞德、树懒希德、剑齿虎迪亚戈又遇到了新麻烦。不知道从哪里蹦出来的霸王龙掳走了希德。它们唯有历尽限险。才从厚厚冰层下的恐龙栖息地拯救同伴。游戏有 8 名可供操纵的角色,每一名角色都有擅长的绝活,包含有 8 个多人关卡,玩家还可以通过局域网进行联机。

# 医医性毒 植栽的鱼体



发行商 Playrogic 类型 动作冒险 游戏人数 1人 发售日 2009年7月2日

本作是 2007年发售的 PC 版同名游戏的家用机移植版。游戏依然以原秘密部队"天之光(Ether sht)"成员赖恩的视角展开,描写他在遭到组织背叛并追杀后,为了生存和复仇奋起反击的故事。玩家在游戏中可以使用种类丰富的超能力和武器与敌人对抗,但要打倒同样具备特殊能力和精良装备的敌人,则更需要你的智慧和勇气。

推荐指数 黄大分女女

### **以表示联**查



发行商 2K Sports 类型 体育

游戏人数 1人 发售日 2009年7月7日

本作为所有棒球游戏爱好者甚至整个体育游戏界带来的冲击是前所未有的。游戏采用了与众不同的表现方式,在画面上,着重塑造有着英雄般传奇经历的大联盟棒球运动员和壮观的比赛球场这两方面上。玩家在游戏中可以使用令人不可思议的投球、打击和守备动作,此外还有具备夸张特效的"威力强化"特技帮忙,整个比赛过程令



发行商 D sney 类型 动作 游戏人数 1人 | 接售日 2009年7月21日

本作根据出斯它同名功画电影改编 玩家以可爱而致命的脉键特工的视角展升冒险,游戏的主人公达尔文,是一只拥有许多神奇心发明的豚鼠特工,灵活运用它身上的各种武器和。道具,是打败敌人、破解各种机关谜题的关键,同时也是最大的乐趣所在。另外,游戏中的敌人数量大大超过电影版,让玩家可以充分体验战斗的乐趣。

推荐指数 ★★★☆☆

# 勇士 战士传奇



发行商 Evolved Games 类型

类型 动作

**游戏人設 1人 发热日 2009年7月21日** 

游戏通过追寻一名印第安勇士的冒险来展现他传奇的一生。玩家在游戏中扮演少年时代的勇士,运用智者传授的智慧,凭着过人的胆识和勇气,对抗邪恶的Wend go保护自己的家园。游戏的场景规模成大、类型丰富、玩家将面对各种各样不同敌人和机关陷阱的挑战,也能够借助从动物们身上学习的特殊能力以及印第安的占拉法术来强化自己。

### [[名法典]



发行商 NBG 类型 角色扮演 游戏人数 1-2人 发售日 2009年6月6日

登陆次世代主机的《真名法典》不仅 画面效果将比前作大幅提高,全新的战斗系统也带给了老玩家们新鲜的体验,地图可以 上直接展开的无缝战斗,游戏中玩家可即时 切换操作角色,透过切换领队其他由电脑操控的队友一同作战,战斗系统是融合了动作 要素以及统领同伴们"统率感"的回台制战 斗系统。游戏中玩家将扮演丧失记忆的青年主人公裘特,在机缘巧合下加入南密军。

与流亡公主培菲一同展开讨伐弑君宰相休恩赛特的作战。本作中的支线任务数量非常繁多,但系统非常体贴的任务提示博得了不少玩家的好感,另外各式各样的迷你小游戏也十分出彩。

# 6人们的神神器队 电频蛇的喊起



公爵、火石、红发女郎 男爵夫人、眼镜蛇指挥官 ··相信"特种部队"这个经典动画题材你一定不会陌生、《G.I. JOE》是根据 Hasbro 公司出品的人气模型 G., LOE特种部队所改编的电影作品。详细描述了邪恶的眼镜蛇部队的发展起因。本作是与电影同期推出的游戏版。在游戏中有 12 位主人公登场、故事承接电影版,并且支持分屏合作游戏。



# **特华**之王제



发行商 SNK P aymore 美型 游戏人数 1-2人 发售日 2009年7月30日

作为"《格斗之王》系列"最新作,本作 并没有给爱好者们带来太大的震撼 反而。 人觉得这个系列已经渐行渐远 戏在角色和场景表现都比前作大幅提高,但 严重的锯齿和马赛克严重影响了体验的心 情,给人感觉是硬生生拉大的画面。不过游 戏采用的防御打击、相杀、贴壁等全新系统 也看出了制作方改革创新的决心

# 



类型 生视角射击 游戏人散 1人 发售日 2009年8月4日

〈德军总部〉此次搭载了新引擎的经典 复刻之作,距离上一款作品已有8年之久, 故事背景为《重返德军总部》之后,玩家要继 续扮演盟军的超级士兵威廉。游戏融合了 科幻风格以及时期的德国纳粹党的时空背 景, 优秀的画面素质以及充满奇幻色彩的改 编历史都给了系列爱好者们以感动,也给了 系列新玩家们以震撼。

# 【季运动2009



发行商 49Games 类型 1人 发售日 游戏人数 2009年8月7日

夏天是运动竞技尤其是田径比赛的季 节,每年也往往在此时会有多款相关题材的 游戏面市,本作就是其中之。游戏中权录 了多个丰富多彩的夏季运动,项目包含了 跑、跳 投等田径以及游泳等几大类,数十种 之多,玩家可以在游戏中挑战个人最好成绩 或是与其他运动员争夺金牌.感受竞技体育 的头热与激情

# 四部队 后刃云动



发行商 Evolved Games 动作 游戏人数 1人 发售日 2009年8月11日

本作是 款结合第一人称射击和即时 战略要素的动作游戏,玩家要指挥渡鸦战队 的两个突击小队深入亚钨逊原始公林深处 执行秘密任务。游戏的第一人称射击部分 和即时战略部分接合十分紧密,每个突击/。 队由 4 名士兵组成,除了标准的主武器以外, 每名队员还配备有一种特殊的割武器,用以 在战术配合中发挥功效,非常讲究策略

推荐指数 大大八日

# 阿克汉姆瘋人院



动作 2009年8月25日 游戏人数 发售日

本作 J. 胃是超级英雄斯材中的新玫糖 品。制作组在开发过程显然参考了不少知 名的成功作品,如《生化奇兵》《潜龙粜影》 等,但并没有盲目地进行抄袭模仿,而是 + 分贴合《蝙蝠侠》世界观制作出了一款精良 的作品。战斗的硬派风格将蝙蝠侠的帅气。 冷酷完美展现出来, BOSS 战不在少数,而 且其中并非全部以战斗为主,比如有一些 BOSS 战需要玩家尽可能避免上面接触、通

些特殊的特质或是机关中打例放大、另外、除了。 丑以为、作精等济 人、渊语人、霉藤女在内的系列知名反派悉数登场,可谓是超级参。 5分 游戏还包含的许多解迷要素也极大地满足了剧情派玩家们。

(3)

类型 主视角射击 发售日 2009年8月25日

《第8区》是即时战略游戏系列《可汗》 开发商 T meGate 工作室开发的一款次世 代 FPS 新作,游戏实现了类似于(战地)中 那种超大地图和团队游戏的自标,还加入了 很多科幻元素。本作同时融入了战略战术 的运用,玩家可以对战场环境进行自定义。 还可以操控 个精英陆战团队进行战斗、核 心的复活系统也为整个对抗体验带来了乐 







# **kzu?**ú – I-wavo



世典型 文字實验 发售日 遊人数就 17 2009年8月27日

超入气美少女恋爱 AVG 游戏《秋之回 忆》,本作是系列的第六弹续作,是 2008 年 8 月发售的 PS? 版同名游戏的移植。游戏 激遣了平野绫、后藤邑子、田中理惠和宫崎 羽衣等 批人气声优肋阵,故事讲述了前作 "中断的影片"的1年之后,以 本志雄与女 主人公们之间的三角恋情为主线、展开的那 段令人回味无穷的美丽爱情故事。

推荐指数 ★★★☆

### 



发行商 D3 Publisher 类型 游戏人数 1人 发售日 2009年8月27日

本作是自开发商 D3 Publisher 被 NBG 宣布收购后发表的首款游戏。号称要让玩家 体验到成人世界的恋爱、玩家要扮演夜店里 的顾客。与这些在大人社交场内工作、内心 却清澈无垢的夜店少女们举杯倾淡。本作无 论是 3D + 2D 的渲染画面、还是游戏元素 方面、我们可以都找到《偶像大师》的影子。 而除了出色的画面外,游戏的声优阵容同样 十分强劲。 推荐指数 ★★★☆

# THE TOTAL REPORTED HERE



P sylog c 类型 动作冒险 2009年7月2日 11 发售日

本作是 2017年发售的 + C 版同名游戏 的家用机移植版。游戏依然以原秘密部队 "天之光(Ether (gnt)"成员畅恩的视角展 升.描写他在遭到组织背叛并追杀后,为了 生存和复仇奋起反击的故事。玩家在游戏 中可以使用种类丰富的超能力和武器与敌 人对抗,但要打倒同样具备特殊能力和精良 装备的敌人,则更需要你的智慧和勇气。

推荐指数 ★ ★ \*\*\*



发行商 MTV Garnes 类型 游戏人数 1人 发售日 2009年9月1日

《吉他英雄 V》 权录了超过 26 位新歌手 的新曲目,其中有来自当下最热门乐队的最 新曲目,也有经久不衰的经典老歌。游戏还 增加了一系列新模式,全新的"吉他英雄音 乐 I 作室"模式中, 玩家可以随意组合乐器 进行演奏,还可以体验新的"摇滚音乐节"多 人联机,此外挑战玩家之间默契程度的"合 奏时刻"也十分有趣。

推荐指数 大大大公

# 法保卫



11 **发售日** 2009年9月8日

此款游戏可能被很多玩家忽略,因为名 字里的"mni",其实这是 款颇费时间制作 出来的精良之作。本作绝不不逊于其它动 作游戏的手感,流畅的画面帧数以及隐藏收 集要素,外加游戏中的丰富的忍术设定,无 不让这款看上去小品级的游戏 玩就脱 不了手。卡通30渲染的Q版造型非常可爱, 画面整体也是干净得毫无杂质。



Codemasters 1人 发售日 游戏人胜 2009年9月8日

(尘土飞扬?) 是前作的正统续作,游戏 依然以充满激情和聚快感的野外拉力为核 心。本作除了在画面和物理特效等方面将 比前作有所飞跃以外,还增加支持多人对战 的在线联机模式以及供车迷们交流的社区 要素。游戏以惊艳的游戏画面和爽快的游 戏节奏将玩家带入紧张刺激的越野拉力赛 车世界。玩家可以在游戏中辗转于风格迥 异的九大场景,尽情体验极限运动独特的魅

游戏在年损 雨刷等细节表现上都下足了功夫,让人体验到了什么几 做"完美"。在以公路赛为主的竞速游戏大行其道的今天、《尘土飞扬?》 无疑是一道旋风,给处在边缘地位的拉力赛博回了玩家的关注和喜爱。



类型 游戏人散 发售品 2009年9月8日

本作是育碧著名的空战射击游戏系列 的次世代最新作,游戏原名取自前苏联声名 显赫的伊留申 二分战机,而"斯图莫维克 (Sturmovik)"则是俄语对她攻击机的缩写。 本作以第二次世界大战东线战场上前苏联 与德国法西斯的惨烈较量为主线。为玩家再 现文场欧洲战场上空前绝后的空战。另外 游戏的配音由著名演员 Joss, Ack and 负 **業存指数** ★★☆☆☆

# · 福利 东山



类型 音乐 游戏人数 1人 发誓日 2009年9月9日

甲壳虫作为目前为止世界上最伟大的乐 队,一算都在受到新老歌迷的不停追捧,本作 收录了包括《Pease Please Mo》、《Abboy Road》在内的甲壳虫乐队于 1962 年~ 89 年之 前创作的 45 首歌曲。在游戏中,玩家将会成为 这个伟大乐队的 部分,不仅能够通过演奏重 温经典,还将有机会亲自去创造历史,体验一个 摇滚乐队的不仅是现场演出,还有录音幸排练 等全部生活。

# Lilia



Phantom EFX 英型 主视角射击 游戏人数 1人 发售日 2009年9月10日

本作是根据真实历史改编的一款主视 角射击游戏。玩家将跨越时空前往那些历 史上的"黑暗时代",亲身体验美国南北战 争、第一次世界大战、第一次世界大战以及 古罗马战争等残酷的战争,并将人类的未来 向正确的方向修正。人类史上的所有深远 影响的战争都在本作中——再现,游戏简直 就是一款人类战争博物馆。

**梅芽指記** \*\*\*

发行商

S arra

类型 动作

游戏人物

1人 炭醬日 2009年9月15日

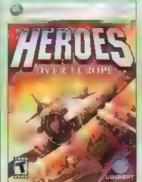
游戏主要讲述的是性感的雇佣杀手 Ruby 的冒险,她居住在沙漠中的废弃机场 里。她会接受任何觉得有意思的工作(当然 还得有丰厚的报酬),这些工作包括:偷窃 特殊的东西、充当保镖、暗杀等等。游戏中 你可以迅速的在枪战、杂耍般的格斗和宽技 之间迅速切换,动作要素还比较丰富,再加 上女主人公性感矫健的臭形、给游戏加分不



| 类型 游戏人数 发售日 2009年9月15日 11

劳克伍德从小就执爱 主人公弗林特 发明,但他捣鼓出的稀奇占怪的玩意除了能 制造混乱,没有一次成功。长大成人之后, 弗林特依然孜孜不倦,为了解决全球日益严 重的食物短缺问题,这一次,他终于成功了。 彩色的云朵载着无数美食飞来 汉堡、意 大利面、冰激凌等等等等。游戏中玩家将扮 演主人公,解除天降美食的危机。

### y 🐠 5, gg 🖺



推行商 类型 Red Mile 模拟 1人 发售日 2009年9月15日 游戏人数

作为 2005 年 (太平洋英雄) 的续作, (欧 洲英雄)同样选择了第二次世界大战作为舞 台背景。本作把故事的表现重点全部集中 在硝烟弥漫的欧洲大陆天空,为玩家展现二 战中最为壮阔和惨烈的空中较量。与前作 相比,游戏更换了全新的引擎,在具备多个 不同风格模式的同时还支持多人联机对战. 让你和好友一起体监空战的乐趣。

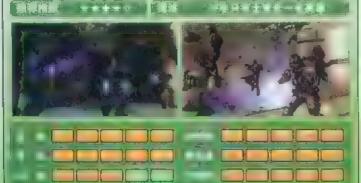


模型 主视角射击 游戏人数 1~2人 发售日 2009年9月22日

作为"《光环》系列"的最新作,游戏乘 承了系列-贯的优秀的射击手感和宏大的 战斗场面, 玩家将跟随游戏的几位主人公再 次鏖战手硝烟弥漫的"新蒙巴萨"战役。而 游戏也是第一次没有以上官长为主人公,而 是以新主人公(特种部队 ODST 队员) 的视 点体验《光环3》的故事,让人深刻体会到普 通 1 兵的努力和牺牲以及战争的残酷无情。 在画面上与三代区别不大,爆炸效果 如既

往的华丽,妖姬号的弹雨,亡魂号的曳光能量弹,都让人有了一种易临其境 的震撼感。由于本作玩家扮演的是一名普通小兵,因此在系统上突出了团

# 认合作和发军的作用,而非上官长那种孤阳英雄式的打法





类型 专课 1人 发售日 2009年9月22日 游戏人数

本次《极品飞车》的游戏水准相对于前 几作来说有所回升,在吸取了第11作的经 验教认后,本作再次将主题放在了模拟真实 赛车上,而且有着不俗的表现。照片级质量 的出色画面和近似真实的驾驶感受依日是 游戏的主要卖点所在。另外玩家随着流程 的进行逐渐成长为一代车王的同时也能解 锁不少成就,对于成就饭来说本作也是 个 



发介商 COMP LE HEART 类型 动作角色扮演 游戏人数 1人 发陈日 2009年10月1日

本作是由Capcom、Gust、NBGI、dea Factory 和日本 这五大厂共同授权开发的 一款动作角色扮演游戏,其中权录包括《恶魔 战士》、《魔塔大陆》、《玛娜传奇》、《魔界战记》、 《新纪幻想》和《链金术士玛莉》在内的多款游 戏中的人气角色,配合两名原创生人公,共同 展开一场神奇的冒险之旅。而 X380 版也在原 作的基础上追加新要素"习技场" 以及全新的 过场 CC 动画。

# 无双 英含交易 专别店



发行商 动作 游戏人数 1人 炭曽日 2009年10月1日

游戏最大的特点就是在继承系列游戏系 统的基础上加入联机游戏要素。游戏中玩家 扮演一位 = 国武将与同伴 同挑战关卡, 联机游戏的最多人数为4人。本作搭载全新 的"真·无双觉醒"系统、当满足一定条 件肘武将可以变身为充满斗气的鬼神姿态。 此外 X360 版追加了新角色孟获, 并支持在 线联机游戏,系统方面还追加了共斗武将系 推荐指数 大大大



Deep Silver 角色扮演 游戏人数 设置日 2009年10月2日

本作是一款奇幻风格的大型角色扮演 游戏,故事的舞台设定在一个剑与魔法并存 的中世纪风格魔幻大陆之上。游戏的自由度 极高,场景十分庞大,玩家可以自行设计主人 公,在不断地旅行和冒险中磨练自己,体验从 平凡到英雄的伟大历程。丰富的任务和自由 地角色培养方式都能令美式游戏爱好者感到 满意,可以体验到100小时以上不重复的游 戏经历。 推荐推数

# 起珠大战 见险战争 共和国英雄



发行商 游戏人数 1人 发售日 2009年10月6日

《星球大战 克隆战争》讲述的是发生在 电影版 EP? 与 EP3 之间的故事, 历时一年 的克隆人战争是改变银河系命运的重大历 史事件, 日共和国的衰亡、帝国的崛起、绝地 的设落都与之息息相关。乔治 卢卡斯及 其团队重装上阵,计划用100集的篇幅为我 们细致而全面地展现这场波瀾壮阔、气势恢 弘的星际大战,我们熟悉的或有待熟悉的各 路星战人物将纷纷登场,大显身手,为广大

新的故事和更加震撼的体验。游戏版描写的则是动画 版的第一季和第二季之间的故事,玩家除了可扮演天行者外,还可以操作 殴比王等其他角色,并且支持在线联机的 Co-op 模式。









# HBA 2K10



2K Sports 出也 游戏人散 1. 发售日 2009年10月6日

本作是美国最著名的 3 大篮球模拟游戏之 -,2K公司的"(NBA 2K)系列"的最新作,也 是该系列诞生10周年的纪念作品。在本作中 制作人员给玩家带来了以前所不曾体验过的全 新感觉。本作新要素 "NBA Today" 能帮助玩 家看到现实中 NBA 的赛况, 而 "MY Playor" 模式将使玩家在选秀中被球队挑走,然后开始 自己的职业篮球之旅,与每一个篮球爱好者都

# 



,类型 主视角射击 发售日 2009年10月8日

本作是人气冷战题材"《闪点行动》系列" 的最新续作,游戏继承了系列。直以来以逼 真战术模拟为核心要繁的传统,利用次世代 主机的机能,为玩家再现更加壮观的战场和 更加激烈的战争。相比现今大有泛滥趋势的 现代战争题材FPS游戏普遍采用的快节奏 射击, 本作更强调稳健的游戏节奏和周密的 战略战术部署、带给了玩家不一样的战争游 推荐推散 大大大

# 阿尔泽切V



类型 功作角色扮寅 游戏人数 1人 遊憩日 2009年10月6日

遊戏中玩家会扮演女精神病医生Ace Drake, 太超能力进入病人的脑子里, 与以梦 魔为食的恶魔做斗争, Alce 将凭借她的梦幻 武器和奇异力量,找出幕后的邪恶之源。女主 人公除了拥有侵入患者脑中的能力外,还可以 使用各种武器以及特殊能力与敌人作战。12 个级别的单人冒险模式中,每一级都有着大室 的可怕敌人,他们都代表着人类内、深处的各 种恐惧。



Aspyr Media 类型 主视角射击

1人 发售日 2009年10月12日

甲壳虫作为目前为止世界上最伟大的乐 队,一直都在受到新老歌迷的不停追捧,本作 收录了包括《Pease Pease Me》、《Abbey Fload》在内的甲壳虫乐队于 1962 年~ 89 年之 前创作的 46 首歌曲。在游戏中, 玩家将会成为 这个伟大乐队的一部分,不仅能够通过演奏重 温经典,还将有机会亲自去创造历史,体验一个 摇滚乐队的不仅是现场演出,还有录音室排练 等全部生活。 推荐指数 ... ★★☆☆☆

# 医手上对点 罗思大名英语



支行商 THO 类型 竞进

游戏人数 1人 发售日 2009年10月12日

本作是根据皮克斯的动画电影改编而成的《赛车总式员》游戏系列第一款作品。在本作中,玩家与闪电麦坤和奇客·希克斯 起参加罗摩大赛,有12名全新角色可供选择。游戏中收录了丰富多彩的赛道,从大都市的闹市区到巴扎一望无际的荒漠。另外,玩家还可以根据自己的爱好对赛车进行随心所欲地改造,打造属于自己的闪电麦坤。

# 厅書家园



本作是根据美国著名、L童插图画家吴里斯 桑达克自写自画的同名意话故事改编。故事讲述了,男孩马克斯,在自己幻想的神秘国度中冒险的经历。马克斯遇到了许多长着角的毛茸怪物,他最终"征服"了这些野兽并成为了他们的国王。游戏版在原作剧情基础上有所延伸,让玩家在扮演主人公马克斯亲临野兽家园的同时,能够获得新新的系统体验。

# **厅性性**



| 接行商 Vivendi Games | 类型 动作 | |游戏人数 1人 | 複割日 2008年10月13日

本作是由曾开发过《疯狂世界》等人气游戏的 Doube Fine Productions 公司制作的一款次世代新作,邀请了曾出演过好莱坞电影《摇滚之神》的 Tanaclous D 乐队主唱 Jack Back 担任游戏中的主角原形。主人公埃迪(Edge)是 名死去的返回乐队经理,游戏讲述他为了逃离地狱前往摇滚乐天堂而踏上了充满血腥的战斗之路。

| 接得推復 | 大大大女女

# 斯坦斯之门



发行商 5pb 类型 文字實验 (游戏人數 t<sub>人</sub> )(发售日 2009年10月15日

本作是继《混沌思绪诺亚》之后的又一款以空想科学理论为核心的 X380 冒险游戏。游戏围绕着神秘的时空跳跃机器为主题展开,一系列有着不同身份背景、标着不同目的的角色们的故事交织在一起的双事以东京秋叶原为故事舞台,因此背景平均了较为写实的更风,而且许多场景是或从实中的街道和建筑为参照物制作的。

推荐指数 ★★★☆☆

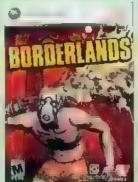
## HALL M II



装行商 EA 类型 体育 游戏人数 1人 被自日 2009年70月20日

在游戏主机进入了次世代之后,"《FFA足球》系列"也加快了其前进的步伐。而本作的问世则是让这种进化提升到了前所未有的程度。新加入的"860度控球系统"是足球游戏历史上里程碑式地突破,此系统不但摆脱了传统的 B 方向固定移动,还让甲球过程更加真实,再加上更大范围的传球可能了本作可以称得上是"私玩实足球员为接近的足球游戏。

## 四種之類



发行商 2K Games 类型 主视角射击 游戏人数 1人 ] [发售日 2009年10月20日

《边境之地》是一款混合了角色扮演和 主视角射击元素的废主风格游戏,此独特设 计可谓一同打破了两个领域的常规,由此成 功的嫁接也使得本作获得了玩家的极大嘉 爱。在FPS 的架构之上,游戏的,武器系统、 技能构设定、纷繁多样的任务 风格各异的 角色、敌人都为作品创造了无限的可能,使 之成为了今年的一匹黑马作品。本作在画 面处理上采取了非常巧妙的处理方式,卡通

追桑下荒原广阔的,废土造境给人 种特殊的真实感 游戏,并走了一 废弃掉的星球潘多拉上几大利益集团之间的冲突,而玩家所扮演的财宝猎人在寻宝的冒险中就不断地挖掘山事情的真相。

# · 国现金库取场型2010



THQ公司旗下人气职业摔跤游戏"《美国职业摔跤联盟》系列"的最新作,在一年一作的攻势下,该系列在全球已经突破4/00万套销量。本作由THQ和Jakks Pacifc共同开发,游戏内容方面将在继承系列作品传统的基础上,为玩家提供前所未有的高自由度。从从F超级明星、John Cena、Jndertaker、Rand、Orton、Edge、Rey Mysterio等均将在游众中登场。





進行商 Act v e on 「类型 卡片

游戏人散 1人 「发售日 2009年10月20日

(BAKUGAN 農丸) 讲述使用卡片以及 怪兽进行战斗的故事。不仅该动画获得极高人 气, 其玩具作品更是获得了 The Toy ndustry Association 主办的美国玩具业界展会 2008 年度 的最佳玩具大奖。游戏系统基于"爆丸"桌面游 戏本身,提供了从初步的上手到中间卡片的运用 以及多人对战等循序渐进的数学模式,能够让不 醫接触过该系列的游戏玩家也能够很快融入到游 戏的乐趣之中。



发行商 类型 动作 游戏人顺 1人 发售日 2009年10月26日

《海绵宝宝》是美国电视节目历史上最受 孩子们喜爱的动画系列片之一。该片曾获得 全美儿童电视动画片收视冠军,每个用都有 还有许多成年观众。本作根据该系列的第 部电影改编。游戏版忠实原作剧情,并在此 基础上进行 定程度的改写,增加部分新剧 情和额外内容,让玩家体验与原作不同的新 乐趣。

发付商



新戏人数 I 2人 2009年10月27日

桦ற

休育

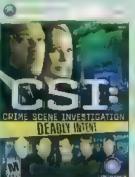
发售日

《极限竞选》作为24 平气镀强强占 署车游戏,为玩家提供了近100条真实要值 以及 400 辆以上的赛车。游戏简单易懂的 辅助操作系统以及汽车零件作用介绍使得 新老玩家都能很快找到适合自己的游戏难 度。本次游戏采用新的引擎开发,实现了流 畅的每秒60帧的画面效果。新增的视频编 辑器可以让玩家自己录制和编辑高清游戏 视频,上传并与社区好友们分享。游戏中提

供数量从多 和类丰富的改造说项,让玩家可以自己选择在驾驶过程中希 望哪些特性是开启的,哪些则气该关闭,就这点而言,确实是在真实系竞速 和街机风格竞速之间搭起一道桥梁,让所有玩家各得其所。







文字冒险 | 类型

发售日 2009年10月27日 1人

本作是根据美国同名电视部节目关基础 改编而成的以犯罪推理为主题的文字冒险作 品。玩家在游戏中需要与其他 CS. 队员合作 组成顶尖侦探团队并肩作战,打击犯罪,在盘 问嫌疑犯时使出不同审问技巧, 层层撕破嫌 疑犯的虚伪面纱。游戏通过各种专业知识,让 玩家化身法证专家,并且可以让玩家扮演协 助角色, 以全新视觉帮助其他侦查小组的队



Act v alon

类型 苦乐

发售日 2009年10月27日

本作是 Act v Sion 公司继"《吉他英雄》系列"之 后的一个全新音游戏品牌,看来"XX 英雄"的品牌 汉势还要特续下去了。《Du 英雄》 収录了包括 Black Eyed Peas, Gorlaz, Jeaste Boys,50 Cent. Beck、Jurass c 5、KRS One、Marvin Gaye 在内的 约100 首以上的人气歌曲,还有约80 首原创混音乐 曲.一旦你在转盘上开始扮演 Du 的时候,你很快会行 浸其中,各种不同的普符任中你操控语和 这便是本 作的魅力所在。



类型 格斗

前戏人数 1 2人 发售日 2009年10月27日

《铁拳 6》与系列前作相比,在角色动作 方面进行重大调整,范围涉及游戏中的所有 角色。游戏中的每个角色、包括其移动步法 出招动作等都会与以前有所不同。出了角 色特性的调整之外,本次家用机版还特别增 加了一个剧情战役模式,玩家可以操作这些 格斗家们以清版过关的方式来进行游戏,以 此来了解本次的故事。

推荐指数 大大大大学



动作冒阶 游戏人欧 发售日 2009年 0月27日

本作是 款将童话风格与卡通暴力元 素相结合的动作冒险游戏,玩家可以在其中 见到诸如小红帽这样的经典董话故事角色。 不过,各个原作故事的情节已经被完全打 乱, 玩家不必遵守正常的规则, 可以使用手 中的各种武器在童话世界中大开杀戒,运用 各种血腥 手段将敌人结果掉 另类的风格 育 种说不出的直怪 臺灣獨奇的。家位可

# te kned in til et fine fent



1人 发售日 2009年10月29日 游戏人腔

本作是《横行霸道以》上两个追加下载 章节的合集光盘零售版。游戏收录了之前 发售的 〈迷失与诅咒〉 以及《风流托尼 之歌》这两个以全新主人公讲述全新剧精的 新章节。值得 提的是,零售版(自由城之 章》是一款独立的作品,就算没买过《横行翻 道 V》也可以直接进行游戏,不能上网下载 关卡的玩家们不妨通过这款作品来补完自 由城的敬事。 描奏描載 法 大文文文文



音乐 1人 发售日 2009年11月3日 游戏人数

本作是以Harmonx的人气音乐游戏 "〈摇滚乐队〉系列"的系统为基础,配合乐高 玩具造型打造而成的卡通风格家庭休闲游 戏。与面向成人和摇滚乐迷的《摇滚乐队》 原作不同,本作收录了大量专门为儿童挑选 的曲目。当然,你依然可以用《摇滚乐队》的 专用控制器来进行弹唱,所以临场感和逼真 登世毫不会減 )



类型 发行商 2009年10月29日 1人 发售日

由神谷英树开发的次世代动作游戏大 作,本作确实不负华丽之盛名,场景中的光 影和贴图材质都属上乘,生人公贝优妮塔的 建模性感妖艳,然而她吸引人的魅力并不仅 仅只是身材, 出色的打击手感、丰富的招式 以及华丽的连击动作都让人赞叹不已,在战 斗系统上,魔女时间、拷问技的终结效果都 非常值得动作游戏爱好者去研究,武器的合 成以及道具的收集要素更是让人沉迷。在

叙事手法上,神谷那独有的幽默与调侃贯穿在整个剧情中,过场"播片"的 形式使是其个性所在。本作无论从什么方面来说都是今年度令所有动作 游戏望其项背的精品 所有玩家都不能错过。

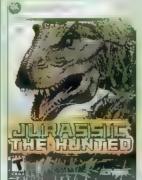




殺曹日

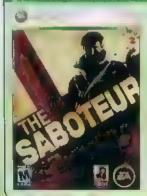
2009年11月3日

曾经开发过《博德之门》和《无冬之夜》等 经典美式 RPO 游戏的 BoWare 公司 J 全新 故事为背景制作的幻想题材RPO。游戏承袭 《博德之门》的精髓,玩家可以在游戏中选择分 演人类物 1 或精灵法师并创造属 5 自己的角 色,体验充满策略性、壮观而惨烈的大规模集 闭战。另外,不同的种族和各种游戏内的选择 将决定玩家所选角色的成长方向,并影响剧情 的发展路线。 推荐指數 ★★★☆



类型 主视角射击 1人 发售日 游戏人数 2009年11月3日

本作是以未开发岛屿为舞台、狩猎巨大 恐龙的生存射上游戏。玩家在游戏中要扮 演受雇的战斗专家,为了守护岛上的研究团 队与恐龙作战。游戏中有13种武器、12个 关卡认及13种恐龙登场。游戏中对恐龙的 描绘非常细致,并不仅仅是外型,从体态、声 音,一直到各个恋龙的习性都做到了最大 的还原,使之在侏罗纪的原始森林中惟妙惟



发行商 Pandem c Studios

英型

施戏人数 11 没售日 2009年11月3日

本作是《雇佣兵?》的开发商美国 Pandemic 公司制作的一款全新欠世代游戏, 游戏以二战期间法国地下抵抗组织与德国纳 粹的斗争为主题,描写抵抗组织与纳粹占领军 对抗并解放法国的故事。游戏通过画面色彩 的变化和对比,来映衬游戏中时局的变化。比 如在游戏初期法国刚刚沦陷之时, 画面会运用 反差强烈的黑白色渲染纳粹统治下恐怖压抑 的气氛 神神



发售日 2009年11月5日 游戏人数 1人

在本作,游戏更注重对战体验的提升。 由于防守能力的提高,进球的难度会比以前 更高, 玩家需要想方设法不断变换进攻组织 方式。另外,不仅是战术,反应力和直觉也 将变得更加重要。同时本作的画面表现力 有大幅提升,这其中包括所有球员的外貌和 动作,游戏引入的全新高光系统让球员的特 征在不同状况下有截然不同的表现,实况感 极强。 推荐指数 ★★★★☆



英型 文字品財 游戏人散 1人 发售日 2009年11 15 4

(游魂 神体之物 )的PC版于 7月11日发售,之后由于获得好评在漫画杂志 (COMHACE)的 2308年1月号上开始连载漫 画版,并与09年4月推出了动画版。X360版 在原作的基础上追加了全新的故事掌节以及全 新的乐曲,一定会给各位 OAL 爱好者带来惊 喜。另外, 4 名角色路线通关差不多就可以获 得大部分成就, 也使得游戏成为了成就犯必玩



凝計商 1人 发售日 加入数机 2009年11月5日

《南梦宫博物馆 虚拟街机》权录了现在 XBLA 上提供下载销售的多部经典作品,而 PSP版的《南梦宫博物馆》中収录的 31 款 经典街机游戏作品移植版作品也收录其中, 包括《铁板阵》、《吃豆人》、《猫捉老鼠》、《钻 地心子》等南梦宫时代的成名经典之作,可 谓是超大豪华的经典游戏合集, 喜爱怀目的 老玩家们绝对不容错过。

# · 召员 现代战争》



类型 主视角射击 **蒸线人器 1 ≠** 装筒日 2019年 月1日: 5、「114 使命召唤"已经 \* A 1 / nf mity Ward B) "( .1' , 本 美力· 和 1 11, 2 4 自一年 1、 一年 1 1 \* + \* \* \* \* \* \* Att To VI

命召唤 现代战争?》,本作之所以引发社会现象 超高的素质绝对分 不开, A 制作团队为玩家们创造的可能性是难以计算的。





类型 角色粉蛋 发售日 2009年11月1日

编的《混沌:影子武士》,是一歌集合了角色 扮演、动作冒险、回合策略和卡牌对战等众 多要素于一身的游戏。玩象会置身于奇妙 TERRITAL OMBALL TH 角色发生互动、与种类丰富的敌人战斗、权 集各种改造用道具、开启全新的魔法和技 

植物油田 大大大公立



本作是在PS2和W 平台上推出 珠 2 电光石火》系列的最新作。2 11 1 级玩家也可以轻松上手的操作系统, 再现像是动画中的击打 陽飞 动作。游戏中除了权录大量原( , 舞台外, 还收录赛亚人籍、魔人布欧篇等 /0 位以上的登场角色, 另外本作还支持在线

NBGI

美型



类型 主视角列主 游戏人数 1人 发售日 2009年 1月 1日

《求生之路》在2008年的北美地区 1. 好评, 续作的推出也是顺其自然的事情 代中增加了大量的新要素增加。游戏不仅 5人了一系列全新的主人公,而且在武器方 面还增加了用于近战的格斗型武器以计 步丰富战斗的乐趣,而对于那些觉得"专家 难度还太简单的玩家、"真实模式"会让他们 的求生之路变得更具挑战性。

相写指数 ★★★☆



类型 SEGA A 放告日 2009年11月 i

(b1号星球)由"史莱克"系列之父 Stiman 担任编剧, 讲述了一个遥远星球上 的故事,那里的居民生活在被外星人侵略的 恐惧中, 当来自地球的宇航员查尔斯 克登陆到他们的星球的时候,他们的妄想症 终于变成了恐怖的玩奕。因为莫名的敌意, 查尔斯必须一面躲避"当地人"的追捕。 面 想办法修好他的太空船以便重,

推荐指数 | 大青公立文







ガ · けて = まち ( 本 \_ 本 · + 者有有 11 明介 四种 1880 百世 世末 姜 \* 1月 ± 窓物 黄キマ, (はどとされる マール) 異 餐"。《群,山静大大丰城市的夏季 多。 精》中美人下"重大的"车表开片 多价块 良了潜入功能 点、7 + xi 自 , 丹王 屬電 接近目标显得更加自然, 雇用几类4..;\*\* 白 千里山和紫竹兰地 工工经济的 ()。 依世是,广 致然在天神武器 " , 关权 但

學 网络不同 李作姓氏概表了上时间作品不依然,并 继续的 束 医家族教育主领主,2日奉命 :土土日中中 民山县 不过要作用 平知 道真相,唯有期待续作的到来了。

# 完美再现成尼斯风情







本作根据著名导演詹姆斯 卡梅隆 (James Cameron,作品《泰坦尼克》、《终结者 、、、〈异形?》)的最新电影《化身(Avatar)》 所改编的同名游戏作品。游戏由开发《分裂细 胞》、《彩虹六号》等的 Ubisoft Montrea 小组 负责开发,并使用改良后的《孤岛惊魂?》引擎 再现异世界场景。玩家们可以在电影还未上 映前抢先在游戏中体验 下卡梅隆的最新异 相世界

# Ver 1.5



Cave 型类型 游戏人数 1人 发售日 2009年11月28日

本作是人气射击游戏"《虫姬》系列"的 街机新作《虫姬 双人》(又译作:两亩虫 大人)的X360移植版。《虫姫 双人》中,玩 **家可以操纵森林的维持神菜项与神殿女王** 之子巴尔穆在密林、海洋等舞台消灭各种敌 人。cave 的射击作品最出名的就要数那让 人腿花的弹幕了,在本作中,敌人高度密集 的子弹不仅没有收敛.反而更加猖狂 ……



类型 主视角射击 1.1 、「发售日 2009年 2月1日

本作取材间存動的军事說材 中作者 自 每参与F队队员 Harrillo 的一名 不用了打下抗。P. \* \* 的 \* 季 . 群及各场、中 家要奉领精锐突击。万队潜入敌后,高重敌人 的核设施和核力量,对敌方核技术进行战术侦 察,结合了多人联机配合与隐秘潜入作战.另 外, 游戏的主人公 Marc nx 内缘 早\*草



1人 发售日 2009年12月1日 游戏人数

除了般的竞速、游戏还需要在比赛过 程中做出各种高难度的花式动作以争取高 分。本作依然是由 Rainbow 工作室负责游 戏开发,经过该系列多款游戏的开发工作. 开发方已经积累了相当的经验。全面革新 了原有的驾驶引擎,提供了更加庞大和复杂 的场景供玩家探索、同时将采用了新的操作 界面,使摩托车或全地形汽车的驾驶体验更



类型 发行商

1人 发售日 2009年12月10日

游戏移植于2008年推出的同名4 1. 氢剂 作,也是为庆祝《特魂》系列,诞生16。 寸广社: 的作品。X360版的登场角色除了街机版章一户 24 人外, 还将在满足特定条件后使用中 BOSS 龙和最终 BOSS 戈尔巴。游戏保留了系列中拥 有一击必杀威力的"大斩",30 化游戏方式实现 了角色在 3D 空间中纵横无尽、自由自在的攻击。 并增加全新的"弹"系统,实现攻防双方的形式

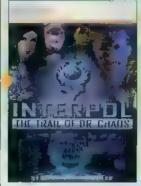


#### 清明而文配套

给出英文名称。方便大 家在 Xbox LIVE 中查询, 中文译名如果有多个,则采 用大家最常用的。

#### HENGE TITE

在 Xbox360 秋季更新 之后,厂商都更新了精美的 标准比例游戏封面,在大家 进入 Xbox LIVE 的市场 上就能看到。



解谜 1人 发售日 2009年1月7日

被机

T IrGames

混沌博士是 个隐藏了很多年的神秘 而危险的罪犯,现在他又出现了,将他抓出 来吧 本作是一款类似于神秘视线的桌上 解谜游戏,要求玩家在画面中寻找出各种蛛 姓马迹,通过犯罪情景的推理最终找到罪 犯,并将其绳之于法。游戏包含的谜题种类 +分丰富,画面上的原素也很多,而且将剧 情穿插进了纷繁复杂的密室机关中,令人欲

## 

以 160 到 450 字左右的篇幅,介绍游戏的信息及特色,务 求让大家对游戏的玩法、剧情、系统等有一个基本的认识,游戏 介绍的详细程度分为 160 字和 450 字两种规格。

#### 行的祖一元而言...

本栏包括游戏的发行 商、游戏类型、一般可支持 的游戏人数以及发售日, 大家可以根据这些信息在 Xbox LIVE 中检索。

#### 油精相數

这是我们对该游戏的 推荐度,从高到低为1星 (黄☆☆☆☆)到5屋(★ **★★★★)**。

#### R Х 烈焰鸟 81 忍者神龟 时空战士 84 洗碗工 不死武士 80 M 戏谷麻将馆 79 F 82 细胞因子 念力战争 82 漫画英雄对卡普空 2 84 SHINOBI 忍 暗影恐惧 84 防御阵形 觉醒 美女餐厅 87 丧尸启示录 86 新泡泡龙 85 疯狂橄榄球 В 83 扫雷艇 79 妙探闯天关 拯救世界 83 疯狂军队 百战天虫2 末日战场 明朗 86 使命召唤 典藏版 87 Yo-Ho 弹药 85 疯狂球 巴布入侵 暴力火箭 83 86 兽王记 魔法风云会 82 Yosumin 方块 81 80 弗洛克 爆炸人 魔林谜踪 87 水晶守护者 79 异型战机 度量 79 G N 死亡坦克 79 益智滚珠 83 彩虹岛 冒险冲天 国际刑警 79 NBA 2K10 选秀联盟 益智之谜 银河矩阵 60 85 超级无敌掌门狗 82 н B1 音速小子索尼克 3 82 南方公园 大家一起来玩 太空侵略者 极限版 宠物外星人 RΩ 孩之宝家庭游戏之夜 炮塔防御 86 探宝奇兵 84 猴岛小英雄 特别版 D 0 战地 1943 U 83 环法自行车赛 2009 83 打砖块 LIVE OutRun 经典在线 80 UNO 纸牌 RUSH 80 战士帮 鏖战街头 85 82 德军总部 3D 85 指挥官的挑战 德州千王 87 装甲元帅 86 泡泡龙 LIVE 86 问答实验 地狱台球 极限摩托 HD Q · 无敌之虎 僵尸克星 趣味果冻 81

83

饿狼传说 狼之印记

游戏人数



开发商 T KGames 类型 解謔 1人 发售日

2009年1月7日

混沌博士是 个隐藏了很多年的神秘 而危险的罪犯,现在他又出现了,将他抓出 来吧! 本作是 款类似于神秘视线的桌上

解谜游戏,要求玩家在画面中寻找出各种蛛 丝马迹,通过犯罪情景的推理最终找到罪 犯,并将其绳之于法。游戏包含的谜题种类 十分丰富, 画面上的原素也很多, 而且将的 情穿插进了纷繁复杂的密室机关中,令人欲



开发商 Twisted Pixe Games 类型 动作 1人 发誓日 2009年1月21日

主人公 Maw 是一个整天只会想到吃跟睡 的胆小外星人,只要是被他吃下肚的东西,其 中的成份就会被他吸收,他的体型可以无限成 长,没有方法能摧毁他。游戏的画面清新自然, 卡通风格的角色显得十分可爱, 动作聚快流 畅.很有美式动画电影的感觉。另外本作荣获 2008 PAX 10独立制作游戏的玩家票洗首奖, 同时也获得了"2009 独立游戏制作大赏"的 杰出丁艺奖。 推荐措献 \*\*\*\*

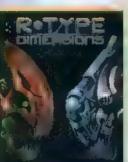
# · I I I I



FunTown 类型 游戏人数 1人 发警日 2009年1月28日

这是一款国内自主研发的 Arcade 游 戏,开发用了近两年的时间。本作以传统的 台灣蘇将16张打法为主,以中、英双语国际 坂的方式推出,配合教学模式、单人模式以及 线上对战模式,让全球玩家以最便利的方式, 从 Xbox LIVE 上挑选跨国对手,即射进行无 国界的脑力麻将对战。游戏采用了卡通风格 的画面效果,与朋友 起游戏时气氛尤为轻 松愉快。

# 



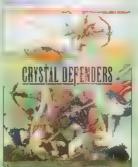
計畫 游戏人数 1~2人 ] 发售日 2009年2月4日

本作是飞行射击名作"〈异型战机〉系列" 的初代以及第二作的重制版、〈异型战机〉是 IREM 在 1987 年推出的横向卷轴射击游戏、以 独特的科幻风设定与蓄能波动炮等武器设计 而获得广大玩家的喜爱。游戏支持通过 Xbox L VE 的双人联机对战游戏, 并在收录原版 20 画面模式的同时增加全新的 3D 画面模式,并且 在游玩中可单键即时切换,如此可以很为便地 1 1 1 1 1



Flat Games 1人 发售日 2009年2月11日

恐怕没有人不知道《扫雷》这款说起来算 不上游戏的游戏了, 谁能想到此次扫雷也会 登陆在 Arcade 平台 Lo 而这回的 Arcade 饭扫雷异常的华丽,游戏中可以在各个地形 上进行扫雷挑战,比如沙漠 草原 雪地等。 地雷爆炸的效果也非常漂亮(当然没有 抗家希望看到自己引爆吧……),本作还支持 Xbox L VE 的线上对战,一起和好友追寻扫 雷的回忆吧 推荐指数 点点交交点

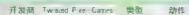


SQUARE ENIX 类型 模拟策略 游戏人歌 1人 发售日 2009年3月11日

在近两年一类叫做"塔防"的游戏非常 流行、从IPhone 上火热的《炮塔防御》到PC 上人气极高的(植物大战僵尸)都取得了不 错的销售成绩。SE 当然不会放过这个机会. 凭借着旗下《最终幻想》的大型品牌,不失时 宜地在 Arcade 平台上推出了这款以《最终 幻想》为 主题的塔防游戏,本作其实是由日本 原本手机版本改编而来的,游戏中,玩家要切 底守护着水晶,不让他落入魔界怪物召唤兽

之手。游戏的基本规则几乎沿用了标准的塔防作品,不过其中换上了经典 的 "FFTA2" 角色形象, 召唤兽等设定也令 "FF" 迷们感动不已。游戏方式 为布置各种职业的角色在道路两旁,用以阻止敌人通过区域并偷走水晶。

# 4 INP 1



游戏人数 1 4人 发钩日 2009年2月18日



本作是一款需要运用高度灵活性写巧妙 策略的动作游戏。你驾驶的坦克具有攻击力 强的武器与各式特殊装备、游戏包含8种不同 的作战场景,场景中的环境会因攻击而产生变 化,作战的策略也因而必须有所调整。游戏的 画面生动. 每场战役都会带给你震撼的感觉。 你可以在单机上进行最多 4 人的对战,或是 在 Xbox L VE 上进行合作或是最多 8 人参加 的大乱斗。





M crosoft 类型 升发商 桌上 游戏人数 1人 | | | | | | | | | | | 2009年3月25日

自从《JNO纸牌》推出后立刻风靡了整 个 XDOX LIVE, 游戏要求抗家利用相同的颜 色或牌色,与其他3位玩家相互竞争,而不时 也会出现类似"跳过"及"反转"等特殊指令 长,增添游戏的刺激性。只要首先将手中所 有纸牌都打完,即可获胜。而本次的 "RUSH" 相当于是前作的加强版,顾名思义,游戏的节 奏将会越来越趋向爽快,与朋友对战的乐趣



动作 游戏人数 1~2人 发售日 2009年4月1日

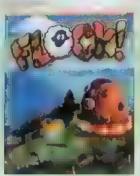
本作是 款由 XNA T具制作的游戏住 作,素质之高让我们不得不赞叹玩家中间的 藏龙卧虎,作者并没有专业的开发经验,仅用 了约一年半的时间就完成了全部的开发T 作。游戏的情节虽然荒诞,但是连续黎快的 动作以及玩家掌握节奏的自由度都相当吸引 人,但是画面也过于血腥暴力,整个游戏以红 黑两色为基调,经常能够看见鲜血飞溅的战

# 益智之謎 银河矩阵



升发商 infinite interactive 类型 湖人飲礼 1人 发售日 2009年4月8日

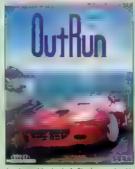
相信很多玩家在《益智之迷 战神的挑 战》中已经领略到了益智方块,角色扮演的 奇妙组合,战斗升级、职业任务 "原来消除 方块的游戏也可以这样有意思。而本作就可 以看作是"战神的挑战"的一个"星际版本"。 而将游戏背景设定于未来世界的太空中。前 作使用"动物管理炭型消去法"作为战斗的 主要户式,在本作中,旅戏的效 +、类似于



发售日 2009年4月28日

玩家在游戏中要操作 架 川()、目标是 把农场上的动物送到 的商船上。农场 里有鸡、牛、羊、猪各种动物, 每种动物都有自 己的习性,碰到 JFO 的反应也各有不同。玩 家要从玉米、高草、树丛等重重障碍中理出 条道路,才能成功诱导动物们平安抵达母船。 游戏支持双人合作,让你可以与外星朋友 起绑架地球生物,除此之外游戏还内建关卡

# 



SEGA | 类型 意味 游戏人散 发售日 2009年4月15日

世嘉的成名街机竞速作品《OutRun》在 当年凭借夸张的用展。简洁明快的操作与鲜 亮的画面给许多玩家留下了深刻的印象。 (OutRun) 之后也成为系列作品并在各大主机 上推出着新作。本作基本上是《OutRun2》与 后继版本(OutRun2 SP)的重制强化版,除了 保留系列的经典设定之外,更加优质的宽屏画 面也成为了 Arcage 遊戏中 つ 有的华丽 党速 作品, 画质大幅提高的游戏画面和足足 10 款

特别版的法拉利跑车。一如游戏的名称,让你在家中就能享受到最正宗的街机 赛车体验。游戏共权录了美国各地的 + 五条真实赛道,每段赛道的结尾都会 分为左右两条路线, 引致不同的关卡与难度。同时本作还支持线上多人同赛。



## 尼宣告机



Tozai Games 类型 游戏人数 1-4人 发售日 2009年4月22日

这款(探宝奇兵)就是1894年由 Broderbund 公司开发经典作品的重制版。淘 金者类游戏的规则非常简单,需要玩家控制主 角躲避守卫的同时搜集所有的财宝。但不可 以杀死守卫,只能在地面上挖洞以暂时困住守 卫。本次重制共收录了??0 道新的关卡,改以 3U 画面呈现,同时加入了许多新的创意,比如 会受到地心引力影响的金子、破坏地形的炸弹 推荐指数 大大文文文



事上 坐型 1人 发售日 2009年4月29日

跟着马铃薯头先生 起来玩游戏吧,本 作集合了 "CONNECT 4"、"BATTLESHP"、 'YAHTZEE"、"BOGGLE"、"SORRY!" 以及 "SORRY Siders"等各种大家非常熟悉且 爱不释手的飞行棋趣味小游戏,绝对是合家 同乐的最佳选择, 玩家还可以选择适合自己 的游戏空间主题,可以通过赚取新的游戏主

60 75 (5 7% B B

AL EU

# 

开发商 Backbone Entertainment 美型

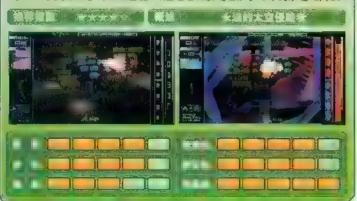
游戏人散 1人 发售日

2008年5月6日



《太空侵略者》于1878年推出后就立即 大受欢迎,并且堪称是日本射击游戏的始祖, 而在近几年也不断推出纪念这款经典游戏的 新作品。在经历了30年的岁月后的本作各 方面都大幅增强,将丰富的技巧性与时尚的 界面相融合,以及无法用语言表达,节奏感上 足的经典 BGM, 使得本作不仅仅是简单的回 归原点,而是富有诚惠的完全新生。游戏除 了保持原有的战斗系统以及风格外,游戏的

画面完成了飞 般的进化。同时新增的 "FEATURE", 即按照特定的顺序时 成功于落侵略者就可以进入升级阶段,成功完成此阶段就会出现供机体升级 的. 首具. 以此来不断提升攻击能力,这给经典设定增添了更多的牙趣和挑战。



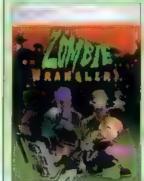
## 46 6 . 418

开发商 TA TO

游戏人數 1人 发售日 2009年5月6日



FA TO 的经典作《打砖块》的始祖是 美国英宝格公司于19/8年推出的街机游 戏(Breakout),由该公司在19/2年制作的 (PONO),也就是世界上第一款电子游戏改良 而来。游戏要求玩家操作一根屏幕上水平的 "棒子"。让一颗不断弹架弹去的"球"在撞击 作为过关目标消去的"砖块"。重制版增加了 不少新奇的目标图形,甚至包括经典角色泡泡 龙等等。 



游戏人散 1人 没售日 2009年6月8日

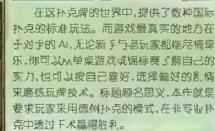
〈僵尸克星〉是 款卡通风格的动作游 戏,以消灭僵尸为主题,类似《魔鬼克星》。 在游戏里,你必须城市从 群古怪的 中拯救出来。共有四位角色可选择,每位角 色都有各自可升级的能力、强力的武器,以 及占怪的个件, 以须在 占领整个城市之 前救出你亲爱的好邻居。游戏中穿满了许 多揭笑的桥段,许多动作和台词都令你忍俊

# 



开发商 Wideload Games 类型

游戏人数 1人 发售日 2009年5月13日



推荐推查 \*\*\*

## ...



Vector 2 Games 游戏人數 1人 ][发售日 2009年5月20日

本作是加拿大的独立制作人迪比 特 布鲁士所设计的羽毛球为基础的机器 人球类游戏,本作讲究的是快速的动作以及 敏捷的反应, 善加应用冲刺、高压球以及杀 球的方式,配合自动或是手动瞄准来制造得 分机会。玩家还能使出像是流星荫、大爆竹、 超空间、闪电击、升龙球、打猎季与虫洞等七 种助杀技,给对手致命 击。

**油料指数** サナナナン



計作 开发商 Gastronaut Stud os 游戏人数 1人

发售日 2009年5月20日

这是一款可爱风格的动作益智游戏,可 以算是益智游戏《Fuzzee Fever》的续篇。 游戏的主角是一群长得像食蚁兽的外星人, 玩家的目标就是操纵这群外是食蚁兽、把场 上的果冻方块悉数消除,除了同颜色消除 外,利用某些果冻中存在着各种特效,也可 以快速完成关卡、比如炸弹方块、礼物方块、 阳光方块和反射方块等等,如此结算的分数 Mercanick In the second

# A - 1 . 1 5 p P



SOLARE EN X 】类型 游戏人数 1人 发售日 2009年5月27日

(Yosumin 方块) 是 SE 的一款风格滴 新的益智游戏。在游戏中,要求玩家迅速看 一眼四角方块彩色板,再找出拥有同样颜色 四个角的方块或长方形块,最后点击对应的 四角方块使其消失。只需遵守这些简单的 规则即可享受具有吸引力的益智游戏体验。 这次最新发行版本的基本规则和系统与以 前相同,还包括了专用于各平台版本的模 **南京田町** 東大大

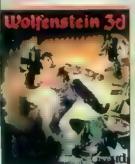
## 1. F. A. B. 91.6.



游戏人败 1人 发售日 2009年5月27日

"酷狗宝贝" 黏土动画是英国动画公司 Aardman 的代表名作,以特殊的英伦风格、 轻松幽默的人物刻划、精致的拍摄品质署 称,因此"酷狗宝贝"一推出,即成为全球注 目的焦点。这款同名游戏则证我们继续欣 赏着这对活宝主人公的华响冒险,整个系列 也是分章节顺次发售的,喜爱"掌门狗"系列 的朋友们可干万不要错过

**油钾指数** \*\*\*\*



id Spitware 类型 主视角射击

游戏人数 1人 发售日 2009年6月3日

(德军总部 3D) 是 主视角射击游戏的鼻 祖,也是 a的开口之作,本作让玩家们体验 到了FPS 游戏的独特魅力,让玩家们得到了 从没有过的临场游戏经历。系列最早开始 于 1992年, 延续至今一直被受广大爱好者 的热切追捧。时隔17年之后,这款经典之 作券號 Arcade 平台, 虽然现在看起来画面 确实惨不忍睹,但就当时来说,它的推出确



开发商

美型

发售日 2009年6月10日

索尼克和泰尔斯又要再次踏上冒险之 旅子, 这次他们必须在《音速小子3》里对抗 邪恶的蛋头博士。为了再造"死亡之蛋"、蛋 头博士处心积虑地想要收集所有的"混电宝 石",所以他们必须抢先一步才行,不过这绝 非易事。反派角色纳克也在本作中登场,为 了阻上索尼克和泰尔斯达成目标, 他会不择 手段。本作玩家还可以在途中储存进度。

## · · · · · ·



人类型 主视角射击 Jbisoft 游戏人数 1~2人 发售日 2009年8月3日

游戏的一大特点是玩家可以控制周增 环境,可以利用超能力拿起战场中的物体, 然后砸向任何地方,或者运用这个能力建造 防弹的能源护盾.几乎战场内的所有物体被 利用。另外游戏中的飞行、传送能力和提升 的速度都让战斗方式更加多元化。完成游 戏的途径绝不上一条, 五花八门的选择让人 随心所欲。本作有4种多人模式,支持最多 12人对战,包括死斗、抢旗、团队死斗和突

面。游戏故事模式中包含30多个关卡,玩家可以选择射击武器,也可以使 用心灵超能力。超能力能够破坏场景的物体,攻击敌人和创造防护盾。该 游戏曾经制作的FC版《细胞因子》是以物理引擎技术为卖点。







# i i i .



| | | | | | | | | | 动作 **开发商** ackbone 1人 发售日 2009年6月10日 前戏人数

《兽王记》为标准的横板强制卷轴动作 游戏,于1989推出街机版。游戏所表现的原 始力量的特殊美感,一直给玩家们留下了很 深的印象, 算得上是世嘉早期的动作巨作。 其后曾多次推出家用机平台的移植版,在家 用游戏玩家中大受欢迎。此次登陆 Arcade 平台,给老玩家们带来了感动,而新玩家们 不妨也去体验一下这款当年的"神作"。

植物神经 東大王

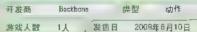


类型 Backbone 动性

游戏人数 1人 , 发售日 2009年6月10日

《火枪英雄》绝对是当年可以载入史册 的作品, 流畅而丰富的动作, 火爆喧哗的场 景, 节奏感极强的音乐, 使整款游戏热而不 乱的基调异常鲜明,游戏中创意无处不在, 关卡之间决不会有任何重复累赘之处,无处 不在的高速卷轴所体现出的速度感更是十 分强烈。光影、3D、浮点效果非常出色、被费 为 MD 平台最聚快 激烈 热闹的动作游戏之

## 1 1



(SHINOB 忍) 是世嘉公司于1987年推 出的街机动作游戏, 以现代忍者乔武藏对抗执 君临黑暗世界的犯罪组织 "ZEED" 的故事为 额材,在当时获得了极高的人气,并曾于家用 平台推出一系列移植改编作品。本次登陆 F Arcade 平台的 (SHNOB 認) 是系列原点的街 机初代,完整移植当年以 SYSTEM16 基板制作 的街机版内容,让玩家们重温异想天开的现代 White the same of the same of

# 1014



开发商 Codaglus 类型 动作

游戏人数 1~4人 发售日 2009年6月17日

可能很多朋友都接触过一个叫做"屏 幕大破坏"的小软件、它能让你用任意的工 具来对你的电脑屏幕进行"无差别"的大磁 坏……这款《暴力火箭》则与之有着异曲同 工之妙。游戏中的场景可以任意破坏,也正 因为被破坏, 藏匿在其中的强化道具才能显 现出来,甚至通过对场景的破坏我们还能够 发现新的地图,战况多变的特性使得游戏更 具乐趣。

# WE'THE WORK

Teiltelle Gernes 美型 1人 发售日 游戏人歌 2009年6月17日

本作改编自同名经典动画, 主角萨姆以 及他那活蹦乱跳的兔子伙伴麦克斯这次遇 到了棘手的谜题,他们身边的人忽然全都受 到了催眠。不论是董星还是热门脱口秀的 主持人们个个都精神不济,就连总统也在所 难免……游戏的场景充满怪异与特奋的风 格。在游戏进行时,可与游戏里的许多奇特 的角色互动,许多难题就在这些互动中 得以解决。 推荐指献。 大大大学

# ZIII.



SNK PLAYMORE

游戏人数 1 2人 发售日 2009年8月24日

1998年11月,"《饿狼传说》系列"的第9 部作品"狼之印记"发售,本作不再以传统名 称命名,而是改见,GAROU,也说明了本作将展 现的是一个全新的设定。游戏在制作中上分 用心,画面、平衡性、完善性等方面也是 SNK 的格斗游戏中最出色的,容量更是达到了当时 SNK 格斗游戏的最大值: 706M。另外本作除 了保留了特瑞这位永远的主角以外,其他角色 全部更换。 「維荐指数」 ★★★★

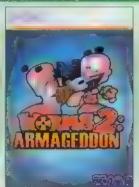
## 



游戏人数 1人 发售日 2009年8月24日

这是 个完全没有用的排水系统,你来 观魔这个管道系统以便帮助管道工们完善 这个糟糕的排污设施,以上就是你在(益智 滚珠》中将面临的任务。本作类似于出现在 《生化奇兵》中的黑客小游戏,玩家要控制管 道逆时针或者顺时针转动,当粘液出现在屏 專顶端,你必须快速进行疏导,只有不断地 制造通路,形成连击才能恢复生命。

## [拉天主] 東日元



am17 Software | 美型 模拟策略 游戏人数 1-2人 发售日 2009年7月1日

可爱的小虫子回来了 相信很多玩家都对 这些小家伙们记忆犹新,慢慢蠕动的小身躯,以 及送你最后一炮时的那句 "byebye"。本作是 feam17 为庆祝小组成年 10 周年所专门推出 的作品,游戏中除了保持原汁原味的"虫虫对 轰"外,还出现了更多更新的武器以及新的游 戏模式。本作还对应 Xbox LIVE 的个人化身 形象, 玩家在紧张地对战时还可以用它来完成 各种互动。

位置,并且在计时赛的阶段来控制自己的车

推荐指数 大大大大

## 1212192



ξA 典型 动作射击 游戏人数 2-24人 发售日 2009年7月8日

本作是第一款以付费下载方式发布的 正式版"战地"系列作品,游戏的地图和武 器全部移植自"战地"系列第一部《战地 1942》,本作的玩家可以重温《战地 1942》的 经典。而由于使用新引擎,游戏不仅画面效 果有了较大提升,还支持了破坏效果等原作 没有的新特性。游戏中有三张征服模式太 平洋海岛地图, 每张地图的海岛上有5个中 立据点, 游戏还引进了前线系统, 默认情况

下系统会选择让玩家在战火最密集的重生点重生,玩家也可以自主选择需 要的重生点。本作更注重游戏娱乐性的表现,真实度并不高,但节奏更快, 爽快度更强,但是只支持网络模式恐怕会让很多国内玩家无缘享受。

#### 开发商 CYANIDE 表達 2009年7月15日 游戏人数 1人 炭售日 本系列是最著名的自行车模拟游戏,你 可以在各个官方车队中选择 队,并带领车 队在环法的赛道上拿下胜利。看看你是不 是够资格如愿披上黄衫? 你可以直接与车 手互动,要求他们起跑时抢到好位置并加速 冲机等。另外玩家还可以即时管理自己的 车队,保护领先者的地位、在起跑时抢到好



# 



游戏人数 1人 装售日 2009年7月15日

其实游戏讥做"疯狂眼球"更合适 … 在本作中,你将要操作 个全副,武装的大球 来进行闯关,游戏的关卡十分丰富,有狭长 迷宫、开阔的平原、寂静的山谷、深邃的基地 等等。由于主人公"球"的特性,操作它时更 加多变,也更加讲究技巧。游戏画面和各种 武器发射命中的光影效果都十分出色,整个 节奏编排得根恰当,也很容易上手。

# Total Control



쓰힌 Playbrains 动作 1人 发售日 2009年7月15日 游戏人数

其实游戏口,做"疯狂眼球"更含适 在本作中,你将要操作一个全副,武装的大球 来进行闯关,游戏的关卡十分丰富,有狭长 迷宫、开阔的平原、寂静的山谷、深邃的基地 等等。由于主人公"球"的特性,操作它时更 加名变,也更加讲究技巧。游戏画面和各种 武器发射命中的光影效果都十分出色,整个 节奏编排得很恰当,也很容易上手。

#### E 9 1



开坡商 Twisted Pixel Games | 类型

游戏人数 1~4人 发售日 2009年7月22日

本作虽然属于小品级,但简约的画面风 格和严谨的系统依然会为作品的质量保驾 护航。玩家需要操纵因实验意外而诞生的 爆炸人、努力克服各种障碍以逃出研究所。 游戏的操作方式非常简单,只要移动左摇杆 和任意功能键来爆炸即可,游戏关卡中的变 化很多,如何运用看似单纯的基本爆炸动作 与场景中的机关道具搭配是玩家们重点研



开发面 Backbone Emeryvil a 类型 後曲日 2009年7月29日 游戏人数 17.

对于本身就是漫画英雄和 Capcom 作品 的 FANS 来说,这种梦幻对决实在是令人激动 万分 本作以 DC 版为基础进行重新制作,参 战角色达到了5.6人,并且一开始就能使用所有 角色、操作上含弃了Capcom惯用的六键拳脚。 改成四键拳脚 两键援助的配置。游戏提供了 一种画面模式以供玩家选择,另外还追加了全 新的网络对战模式,并且对应语音聊天和观战 推荐推数 大大大大



游戏人数 1~4人 发想日 2009年8月5日

本作复刻自1991年的(忍者神龟 时空 战士),除了四人同乐之外,每个角色多样性 的必杀技、被打倒敌人的夸张表现、大脚怪被 刷出井砸在屏幕上的设定以及快节奏的关卡 设计都让玩家津津乐道。2009年是"忍者神 龟"的 25 周年纪念,这款重制版的画面改以 全 3D 方式呈现, 也更强化了爽快度和流畅 性,并支持四位玩家连线合作,追加了更多可 操纵的角色。

## 



动性 , 游戏人腴 1人 炭第日 2009年8月19日

微软王牌游戏《战争机器》的制作商 Epic 在今年出人意料地推出了一款 Arcade 游戏,本作以知名作家奥尔森 · 斯科特的帝 国一部曲为故事基础,使用虚幻引擎制作,在 2009年£3展会上公布时就倍受瞩目,出色 的画面表现,游戏无论光影效果还是动作手 盛都是 流的,加之巧妙的关卡设计完全可 以算是 款超级大作。游戏中玩家需要在庞 大的地底基地世界中进行探索,科划大作式

的剧情以及华丽的操作感都让人觉得这款 Arcade 游戏不可思议。游戏系 统上集合了射击、迷宫冒险、动作等多个元素、更有人说这是《战争机器》、 《恶魔城》、《银河战士》的结合体,大系列的化合作用绝对不容小视。



开发态 RedLynx

海戏人数 1人 发售日 2009年8月12日

游戏很像当年FC上的《越野机车》,不 过并不强调玩家极速达到终点, 而更是要像 一个极限运动般地,合理利用摩托车的抬、 压、加速、乳车等驾驶技巧来通过各种障碍 和迷你游戏。游戏在真实物理定律的表现 上相当出色,由此也对玩家操作的手感和 进行各种应变时机的控制达到了十分严苛 的地步,也正因此本作的挑战性才凸显了出 推荐推胜 大大大大



## NBA 2K10 选秀联盟



开发商 2K Sports 类型

游戏人数 1人 发售日 2009年8月26日

本作有不少养成要素在其中,你需要创 造自己的 NBA 球员, 通过选秀后来到芝加 部体验球员的生活。你可以利用训练及竞 争来增加你入选的机会,接着你就可以在 《NBA 2K10》 光盘版的游戏中使用自己所培 养的球员了。值得一提的是,在本作中所创 造的任何球员在光盘版的制服上都会附着 一片特殊的布料,代表他们生涯的任务以及 

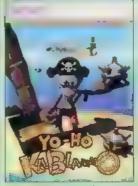
# P . 6 . 6 .



类型 游戏人数 发售日 2009年8月26日

这是一个展现中国功夫的作品,游戏讲 述了一位精通功夫的大侠韩涛,为了夺回被 邪恶势力抢走的"命运之石"而展开一系列 战斗的故事。韩涛不仅可以可以施展自己 的各种拳法、掌法,而且还可以使用兵器来 与敌人搏斗。游戏的场景充满着古色占香 的中国风情,主人公的武打动作也+分精准 到位, 定见制作组的细致入微。

## 



开发商 Canalaide Studios 类型 1人 炭曽日 游戏人致 2009年9月2日

本作是 款 3D 的海贼类型游戏,你可以 驾驶着你的海贼船,在大海上无情地摧毁敌 人的船舰。游戏分为单人模式和多人模式两 种,玩家除了可以单机和最多二名好友一起 对战以外,也可以使用 Xbox L VE 进行网路 对战。游戏的玩法非常多样化,用来摧毁敌人 船舰的手段也非常多。除了最常见的两侧大 旭以外,你也可以在海上放满水雷以重创追 赶你的敌人,或是使用同归於尽的冲撞攻击

甚至还有把全部海上的水雷都占为己有的超级道具。 而本作也凭借其优秀的原创素质从100多个国家、超过4500名参赛者之中 脱颖而出, 荣获微软 Dream-Build-Play 自制 Arcade 游戏大赛的优秀奖。



2009年9月2日

游戏的玩法和常见的塔防, 游戏相同, 在每个关卡的预设地点设置防卫塔、阻止外 星人把动力核心抢走。本作的声光效果非常 出色, 3D 可缩放的场景、精致的外星人造型. 还有丰富的防卫塔种类与特效,都给人以惊 絕之感。塔防游戏 向轻薄短小,本作却则 打破了这个惯例, 让玩家在华丽的声光效果 之下,体验简单又不失深度的游戏乐趣。

# 8 8 3



牌戏人数 1人 发售日 2009年9月16日

(泡泡龙)在1987年推出大型街机版时 就风靡了大街小巷,在这 0 8年的时间中, 系列也都在各大平台登陆过。在这次的《新 泡泡龙)中,玩家除了可以玩到原汁原味全 部 100 关的经典模式外, 还有最多支持 4 人 的对战模式。对于怀旧的骨灰级玩家来说, 算是日瓶加新酒的诚意复刻版,而对于想和 同乐的玩家来说, 也是一款老少咸宜的可爱

# 



即时战略

1人 发售日 2009年9月16日

《命令与证服 红色繁戒 》 校花厅 + 4 很快就放出了一款条件片《起》,用喻 后公布并推出的本作则是《起义时刻》里新 增加的一个模式,包括 60 个独特的非线性 任务,每打败一为 A 对手后都能解锁新的技 术,而且同样有3个不同的指挥官。和《起 义时刻》一样,《指挥官的挑战》也不需要原 作,可以单独安装运行。本作不败卖光盘版。



开发商 动作 1人 发售日 2009年9月23日

本作由经典同名热血电影所改编,3D 的处理方式展现清版格斗,游戏自始自终透 着浓浓的复占之风,打击感好到让你大呼过 瘾。游戏的场景是帮派横行的曼哈顿,你必 须杀出重围才能回到自己在柯尼岛上的势 力范围。玩家可以进行单人以及最多四人 的单机游戏,也可以上 Xbox L VE 进行合 作的多人游戏, 在特殊挑战方面还有着精彩 的对抗模式。 # 養治 | | | | | | | | |

# - Jan Frank

开发面 Nihit stic Software 游戏人歌 1人 炭幣日 2009年9月23日

本作可以看成是一个 Arcade 版的 (求 生之路》,由于病毒爆发导致丧尸泛滥,政府 决定派遣配备有重武装的特种部队出动。玩 家在游戏中控制特种部队成员,尽可能消灭 丧尸并拯救城市中的生还者。 游戏可供 4 人 同时联机游戏,城市中散落有大量用来消灭 丧尸的武器.从被弹枪到火箭筒应有尽有,当 弹尽粮绝时你还可以靠手中的电锯保命。本 作的互动性十分强大, 玩家还可以利用城市

中的各种设施当作武器来消灭食人怪物。游戏中提供了11种不同的武器 和 7 种游戏模式供玩家选择。另外,假如你想做英雄,可以单枪匹马地干, 但是更鼓励玩家联机进行游戏,严酷的关卡会充分测试你的生存能力。



## 1,000



类型 动作 游戏人数 1人 发售日 2009年9月30日

1987年由 NEC 推出战略游戏 《疯狂军 队》在 Arcade 平台上得到重生,本作是一 款经典、刺激、简单的回合策略游戏。游戏 画面经过重新绘制,也加入了新的指挥单 位、在线队伍、多人对抗游戏方式以及其它 新功能。玩家可以在四个人的形式中进行 协同作战,在多人游戏里,可以选择部队的 指挥官,并从20种特殊能力中挑选合适的 独界推動 大大大公公

# 表海海UV



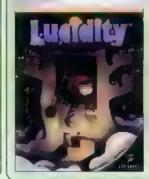
开发商 TAITO 类型 发舞日 游戏人数 2009年9月30日 1人

《泡泡龙LVE》是人气桌上益智游戏 "(泡泡龙) 系列"的最新作,游戏玩法简单, 只需将三个以上同色泡泡连接既可消除。 本作收录单人用 1P Puzzie、Endiess、CPU Battle 三种游戏模式,以及Loca Match 和 Xbox LIVE 两种对战模式。另外还有两 个分别收录 135 个"《泡泡龙》系列"经典场 景的追加下载包,快叫上你的朋友一起来玩 推荐指数 "大大方式会



开发商 DoubteSrx 类型 1人 没售日 2009年10月7日

本作是一款以人气动画片(南方公园) 为主题的炮塔防御游戏,在引入动画原作中 的可爱角色基础上,以打雪仗为主要游戏形 式,配合炮塔防御的策略要素,四名小伙伴 -起出现在南方公园中展开一场别开生面 的大战。玩家控制多达 4 名角色,相当于兵 种单位,他们各个都有着自己的长处和特殊 攻击。游戏还支持最多4人联机战斗。



开发商 LucasArts 1人 发售日 2009年10月7日

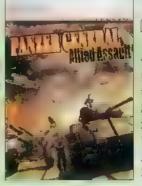
本作是一款叙述小女孩 Sofi 梦境国 度的解谜游戏。玩家的任务就是与小女多 Sof 踏上她的梦幻旅程、探索每一个令人好 奇的事物、同时排除旅程中的重惠障碍、玩家 必须有技巧的将场景中的道具放在正确的地 方,或是将道具放在障碍物的上或下方,这样 Sofi 才能继续前进。 。游戏背景以梦幻的 手绘艺术风格呈现、给人以美丽安逸的别致 推荐指数。、大大大众会



开发商 Wizards of the Coast 美型

1人 发售日 2009年10月16日

这是一款风行世界已久的卡片游戏,本 作结合了考验脑力的策略思考、令人惊艳的 美术风格, 以及大型机台的街机风格。 玩家 将要扮演穿梭在无穷平行世界的旅法者,认 识这个充满误略的奇幻世界,同时在自己的 命运中进行各种试炼。游戏中加入了新角色 旅法者 Nissa, 另外还有机会可以收到超值的 金属卡片,还有额外的卡片、虚拟人物与主题 可以解开。



Petroglyph Games 开发商 模构策略 游戏人数 发售日 2009年10月21日

经典的回合制战略游戏又来了,这是本 作首度登上 Arcade 平台。游戏以上战的历 史为背景,带领玩家一步一步的体验,需要地 登陆的经典战役。玩家可以建立并设定自己 所有的 80 张卡片,并以这些卡片展开战斗。 游戏支持多人模式,可让你获得特殊的单位 与卡片,进而成为装甲部队大元帅。另外多 人模式中的新地图及新战役也绝对会让你过 足了瘾。 推荐指数 大大大公子

## E 4 16



开发商 Dark Energy Digital / 类型

1人 发售日 2009年10月28日

游戏包括了传统8球与9球的撞球模 式,可以进行单人与双打的游戏。但最有趣 的还是地狱撞球模式,可支援最多四人线上 对战。本作中玩家可以施展跳跃击球、连续 技、排列击球、冲球, 以及不中断连续击球的 加成效果,以便解开地狱模式。游戏的操作 简单,比赛过程也很流畅,是个上手容易却 很容易让玩家沉迷的佳作。

**編得講教 マネリ** 

## 



开发商 TA TO CORPORAT ON 类型

游戏人数 1人 接售日 2009年10月28日

本作是一款十几年前相当脍炙人口的游 戏,游戏的主角为了不让彩虹岛的神奇力量 落入邪恶的坏博士之手。于是利用彩虹岛带 给他们的力量踏上旅程。游戏的玩法也很简 单, 玩家只要按下 A 钮, 就可以使用魔法力量 造出 道彩虹拱桥,可以用它来攻击敌人,或 是用它当作垫脚石往更高的地方爬去。另外, 玩家可以使用自己的 Avatar 人物进行游戏。



发售日 2009年11月11日

本作是一款集合了许多动脑小品的益智 游戏。你要与 vor Question 教授在实验室 中测试精神装备的使用极限。游戏里的18个 测验允许一到四名玩家加入。当玩家收集代 表智力的钱币时,就能兑换成50种珍藏的占 祥物。游戏里有15位对手、各式多人游戏模 式、支援虚拟人偶,同时还有教授会给予指导, 更可以利用游戏中的编辑器功能创造出自己 的问答活动。

## 1.4 38



植拟经验 1人 月装售日 2009年11月18日

本作是一款曾经风靡 PC 平台的经典模 拟经营游戏,经营的对象当然就是自己心爱 的餐厅了,扮演美女经理的玩家们要不停地 处理餐厅中的琐碎事件,一刻都不会让你清 闲下来。登陆 Arcade 平台后的本作增加 了不少新的特性和挑战,比如每关通过会根 据你的成绩来升级装饰,不同的顾客也需要 你特别的关照,相应地会给出很多额外的奖

## 4 3 1



SQUARE ENIX 《类型 桌上 游戏人数 发售日 2009年11月18日

又是一款结合了方块与角色扮演要素 的经典之作。不过比之《益智方块 战神的 挑战》本作的玩不那么复杂,但是丰富的要 素却一件不缺,甚至可以通过战斗取得经验 值来培育自己的召唤兽,每个召唤兽的技能 和等级都不尽相同。游戏特别的地方在于 并非是回合制的战斗,在本作的战斗中能移 动万块的只有玩家, 敌万基本上处于被动状 态。游戏的目的是利用消去画面上的方块

与使用技能来攻击对手,使对手的体力值。1零就可以获胜。玩家还可以通 过探索地图或是打倒强和来取得新的召唤兽,并学习新的技能,喜欢"方 块类角色扮演游戏"的玩家。 定不要错过了本作。



## 1 4 4 4



类型 1人 发售日 2008年11月26日

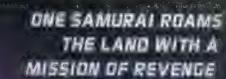
本作将把你带到最为火爆狂热的橄榄 球赛场上,让你体验球场领袖般玫城略地的 感受、领略球场上惊心动魄的每一幕。随着 你对战术的及时调整,快速调配您最强的球 员投入球场,争取扭转败军之势。可以通过 球贯显示的技能图标判断场上敌我的强弱 所在,从而采取适当对策,针对对手弱点重 新搭配出场阵容与阵型规划。

Ann Same



1人 发售日 2009年12月2日 游戏人数

本作最开始是通过《使命召唤 现代战 争?》限定版内的下载码来让玩家获得的, 不过随后也在卖场中开始发售。游戏使用 了最新的引擎复刻了系列最原祖的一作,以 二战为剧情主轴,主要描绘了"斯大林格勒" 与"诺曼底"两大战役。画面在高清显示下的 表现想当抢眼,不过由于游戏的年份比较 老. 最初的操作已经不为新玩家所适应, 权 当杯吧吧。 THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T



SAMUEL L. JACKSON IS

# 5AMUTAI

KELLY

RON PERLMAN

THE RZA





Reference

a 爆炸头獸 1 》 可以说是一般相当另类的作品 虽然

游戏是。日本武士为脑标 但是人物造型却是 名编校 失微型的騙人太級 这种疏野的自己上游戏风格也变得 像好起来 以动画油乘力式制作的高值依然足够血腥 至少在这、点上继承了美式游戏的风格 不过游戏还有 另一个黑点就是主動的配音是大名鼎鼎的好票坞巨量。

響 杰克逊 可懂的是由于推广方面的可题 几乎都不知道这一点

www.bloodisbeautilul.com









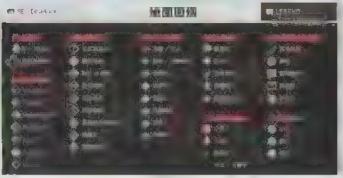




SYSTEM SUMMARIZATION

# 基础系统

Basic System



#### 恶名昭著和隐匿

NOTORIETY AND INCOGNITO

游戏中主角的通缉意是非常 重要的参数,要时刻注意的自己 的状态才能让流程更加顺利地进 行下去。屏幕左上角的角色图析 9. 围的菱形槽就是恶名宴 每次 **你做出犯罪行动就会增加恶名**宴 恶名度直接影响全城宁卫的警修 程度: 恶名为 时进、隐匿状态 ■ KC CN / 隐居状态下虫现 在守卫面前, 只要不做走去 1为 名昭著的萬綱和 (NO ORIETY)

#### 降低恶名的方法有3种

靠近涌缉窃报,按3揭掉, 廃低である。

2 按マ花500 块贿赂街上的 传变户、HETAO、降低、0%。

1 秘杀官员、降低 代息。

或侵犯字正 就不会与起年显的 主意, 四名度长满, 面色图标变 为4 色的刺客徽章,你便成为恶 根据恶名度的高低,守卫对你的 注意程度有一定程度的多动。

每一个血格其实并不是代表!

「点!」而是都有一定的 HP 數

值的,受到敌人轻攻击就会出现

學業務的状態。 当最后一格血也

集宪<del>》、F210</del>不会即刻死亡、而

是进入 Critical State 如果此时

再次受到伤害就会死亡。此外集

物系列就会填满是否一格主

游戏中金钱的单位是 orns. 简写为"一、除了购买道具、武器、 新甲之外, 可以升級装备 用钱 贿略传令官降低無名、购买油面 **寿**等。获得金钱的方法自然非常 多, 以下列出 些可行的方法。

完成任务。

2 寻找场景中的宝箱,靠近 后3键提示为(LOO), 按住日 键打开宝箱。可以在艺术商店购 实藏宝图 (IREASJRE MAP), 每1区域的藏室图是分开的, 需 要于别在不同区域内的商店购买。 取得后区域内所有的宝箱位置都

会标记出来。

3 偷钱,从背后靠近市民, A 键的提示会变为偷、SIEAL ... 般钱很少。不要被守卫发现, 市民如果发现后会愤怒地反击。

以整步着下标者是副传播。

**漸凍左穩終推設就会也落地时**源

动。这样,以12米高的地方兼

下也不会受到伤害。如果不在薄

地时滚动、憂到的伤害依次

8 米 30%。12 米 50%。18 米

75%。超过 20 米直接死亡

4. 货船, 调查 厂斯和码头 雇佣 NPC 帮你完成任务、回血。! 小镇的一些货船可以得到钱, 和 宝箱类似。

> 5. 按住B键搜查死尸。除了 **钱还有可能**有补给道具。

6. 经营MONTERGOONI// 镇、游戏进行到第三章可以改建 小镇,每过20分钟就可以得到可 观的收入。

7. 追小偷, 在城市里偶然会 遇到小偷,追上他们刺杀或者按 B推乱在地都可以取得他们偷的 钱、一般有几百块。

# 生命值、护甲和武器

HEA TOWNSHIP AND THE TON

炉甲有两种属性 生愈 **作用,和音次差(解多音/40** 集命 提供给主角额外的生命值 門端如字角的生命值上撰《 次受到伤害耐久度都会下降。当 护甲受到较多损伤时,会从生命 条最后的方块〈血椿)开始直接 減少生命上限。当耐久度将为0 时护甲破坏。通过该护甲增加的 生命值上限也会下降到未装备前 的水平。所以时常回到铁匠处修 理护甲是非常必要的。选择全部 修理 (REPAIN ALL) 比较方便 护甲分为护胫甲(GREAVE) **使用一种种类型 東**軍 GUARD)、护肩 (SPAULDER) 四种 每种护甲又有 5 种等级,由低到高 依次为 LEATHER HELMSCHMIED 

Armor (阿泰尔的盔甲),最后一 个阿泰尔的盔甲需要探索游戏中 的6个刺客古墓(ASSASSINS TOMB) 获得封印 (SEAL)。将封 印放入 Villa Auditora 的刺客圣堂 (Assassin Sanctuary) 的机关上弁 启栅栏才能获得

刺客的武器分为很多种。副 武器(短劃等) 主武器(长金 種子等) 空季(UNARMED)可以 装备铁拳者》 双植剑(DOUBLE 青葉片頭 它们有三种属性表 ■美機能 万書(DAMAGE)。 度 (SPEED) 和 DEFLECT (破防)。 标言为数据的发表符 精度外线 **建造量的类**物 破防表示该武 御中的敌人 他们会出现硬直 確防性能劃劃鄉繼續命中防御中 





# XHOX 380

#### 补给和装备

SUPPLIES AND EQUIPMENTS

**游戏中有一些道具供玩家使 用:随着旅程进行获得差異或难** 各順、民家可以接続 時 行所維持 菜单并选择道具。携带数量中 后面的为在载缝铺升级道具包品



可以达到的数量

TERRIT	THE REAL PROPERTY AND ADDRESS OF THE PERTY ADDRESS OF THE PERTY ADDRESS OF THE PERTY AND ADDRESS OF THE PERTY ADDR	THE PARK E. A. LIGHT	A CONTRACT OF THE PARTY OF THE
361	. 英文	佛带数量	·幕法·
6.7	THROW NG	10 15 20	一定距离内锁定敞人后接×投掷 初期敌人 发即可毙命 后期需要两发
世	PO SON	3 6 9	命在袖剑上 目标被叫中居会失去理解 随意挥舞手中的武器 可以对周围的人造成伤害 一段时间后死亡
平县	# BULLETS	6	一定距离內領定員称 按住 X 会有瞄准线逐渐汇聚起来 [原时间越长越容易命中、成一条细线后再离力就没有作用了)因为速度慢 所以在杀人方面不如飞刀好用 但是手枪的复要用途是降低敌人的战斗气势(非常有效) 可以让敌人更划地逃走。不仅射击可以降低气势 装备手枪时按住 X 主角至直用手枪轴准敌人、敌人的气势也会下降 直到逃走
相名	SMOKE 90MBS	3	按 x 直接扔在脚下 较大范围沟的敌人都会眩晕 暂时失力 行动能力 闯入烟雾的人都会进入眩晕 烟雾消失后才恢复 正常
許台	III MEDICINE	5 10 15	接方向键左或者在 IB 选单中选中直接使用 减血时无 表使用 一次回复 10 格血

# 观察点

通过爬上特殊建筑的最高 点按Y可以导組體測客进行 同步, 这些地点被称为观察点

· FAPON )。未到达山的观察 点上会有魔盘旋。通过在观察点 上进行同步, 可以将区域内的地 图显示出来, 区域内的各种商店 等地点也会标记出来。所有的观 察点都可认进行信念之跳。

# LAGIE VISION 按住Y鑵可以进入鹰眼状态

毛伸囊 准有城静的人为旅车 敬人为红色。重要的刺杀目标为 黄色。隐藏道温和杨美生全是描 特殊的颜色。

# 商店

游戏中有几种商店, 分别提 供不同的服务,靠近后按Y选购。 升级 V ta 城相应的商店后在 V ta 内的商店购物可以打折。

1.

	<b>名</b> 称	原名	用書
	艺术商店	ART MERCHANT	脚 お画を立施で到
l	栽蜂浦	TAILOR	变更衣服的颜色(只有观赏作用,和升级补给包可携带的: 具的最大数量
П	铁匠铺	BLACKSM TH	维性护甲 购买武器 护甲 补充飞刀 烟雾弹和子弹
ı	快速旅行点	CARAVAN TRAVEL	花钱快速旅行到去过的地方 一些大城有多个可传送点
	船坞	STAZ ONE DEL TRAGHETTO	连接 ROMAGNA 和 VENICE 的船坞



# 战斗和潜行

**COMBAT AND SNEAKING** 

# 基本操作

游戏中的中宫是: 家躺在 Anmus武能床上唤醒的相等的。 忆,控制角色行动的操作是按照 定的被键映射完成。

共郁	Y	装备道具的
空手	์	Dig

要看 要想就按Y,要抓敌人 或扒在/松开平台边缘就按日(按 住 A 跑时会自动抓); 攻击就按 A

カカコ以装备拳套 見す战・世 A 於於輕要 , 器几个路接費

使成作多样化的厂法是但一高 諺 HGH FH· LE N低過 L ↓ PHO LEW 按住。 进入商质状 \*. 所有1, 作更加引入11F1, 但是 行动迅速,松开日,也就是普通 状を下、是低調状态、低調が作べ 引人注目, 但是速度很慢。不同的 状态下, 根据主角所处地方不同, 按键的动作也不同,会在屏幕看上 角显示语家。



-		1 - 24	- 4	
基本	3-e	18 44		22
				T V

of the gap	a et le miner è	。 基本行动操作介绍:(if a land to land
F/		Part of the same o
互动	NTERACT	X Y或者B鍵会在特殊场合变更为互动键 包括打开机关 剧情中的 LT 符
搜查	L00T	在電箱 传船或放大尸体 幾什四年,沒會 搜查需要经过 餘月间
轻推	GENTLE PUSH	低调下按日键可以轻推周围的人给自己让出道路
挤	SHOVE	高退奔跑中接日键可,护耳人群转 1.5
抓	GRAB	在 NPC 身边 未奔跑起来的状态下 按住 RT+B 可以抓起敌人 之后 Y 分慮 X 拳击 A 麻贞 B 投庫
扑倒	TACKLE	高项新跑中靠近 NPC 按 B 可 kx 扩 彻 目标 斯 · 偷似 管用
檢起 /	PICK UP	捡起 丢掉死尸 死尸被人看到会引起他人的赞佛 可以及时搬到安
委掉尸体	DROP BODY	金的地方
高速走动	FAST WALK	低调下按A推穩杯可以比至時計得更似一些 用來接近當对主角的故 人进行刺杀
<b>疾跑</b>	SPR NT	按住 BT 的高调姿态下推左摆杆接住 A 进入自由奔跑。这时候会自动跨
自由奔跑	FREE RUN	过路上的障碍 在平台边缘进行跳步 这是游戏中播零用到的技术
THE TOTAL	CL MB	按注 RT+A 并向高壁奔跑。可,攀毛。高望。如来有穿毛物或边缘。就 会自动用重拟住。这时候可以松平时。唯在原种或「点」"争吧
製	JUMP	原地或未奔跑起来时 按住 RT 按 A 可以跳, 攀爬过程中不推方向 PT+A 可以反角跳
下海	DROP	
	_	下落 过程中特住日 如果有能再欠机付的地方前会重新执住墙壁 这是
重新挑注	CRASP	从高处落下的有效方法 国 以先下落 股油黑 然后被住日抓注较低
		位侧的突起 之后可以安全着陆
模击	ATTACK	
射击	SHOOT	裝备售通武器 时按 × 就可以发动攻击
int bu		裝备抽鎖时靠近 NPC 計可以刺杀 根据生角和目标之间不同的身位会 有不同的剩杀助作。低调刺杀如果没有人不母症节围内是不到磁发现
条線	ASSASS NATE	的 不会增加秘名度 高调刺杀目标,不论是否被发现都会增加至名度 在隐藏地点 边缘和空中接近敌人时 都可以按。T 锁定目标后多动特殊的刺杀 需要流程进行到"定阶段")
信念之跳	LEAP OF FA TH	跳 角色会直接落入草丛中,社上之乳什何伍害
級避	DODGE	战斗中 RT+A 可以躲避敌人的攻击(随流程进行学会) 配合方向量可 以做出左右方向的躲避 不接方向锯默以向后跳躲避 驗避敌人后可

DVE

向健默认向后跳躲避 躲避敌人后可 以接入进 rigital 当普通的反击不同么要教时。可以选择躲避起不击。 战斗中 接住。THA 可以侧线路步 通过补检变换自己的点器 7秒进度 机会、髓流程进行学会 。 可以接住 、下锁定 这样才能更为更协做出 TRAFE 踏步 快速踏步动作 否则在点接。"进入锁定状态后 再废住。"准备接入 游生动动的除错定了

按住 HB 装备线后、接×键可以撒钱、一次10块、会引来陷入,一些 抛丝 THROW MONEY 贪财的守卫也会离开岗位。 游泳的操作实际和陆地基本相同 接往 A 可以潜入水中 RT+A 推左摇

杆告诉将动跳到水中时按供 A 可以直接潜水

#### 變爬和跳跃

CLIBITAND COMP

戏中。刺客之所以是刺客,就是 因为他可以如履平地般在墙壁和 房顶高速移动。亦作的難爬操作 并不复杂,简单来说接住 HT+A 一 路奔跑即可,选择路线则是玩家。 最需要注意的环节。按住 RT 就可 以跨过普通的低矮障碍物。但是 不会进行跳跃,按住 RT±A 进入自 由奔跑状态。在任何平台的边缘》 主角都会用力跳起。屋顶有鸟停。 留的地方可以大胆跳跃!

从地面面向墙壁按住 ET +A 指 方向走墙时,可以在走墙过程中 推左播杆左右方向并按人向两侧。 法到的地方

跳跃,在一些狭窄的落脚点站立 树,为了扒住左右两边较高的物 体、会用到这个技巧,这是第一 业爬和跳跃是游戏的主题。 叢 作中就有的动作,但是游戏中并 设有明确提示,也没有教学,流 程中有必须用到此技巧才能通过 的地方。

> 游戏初期,扒住墙壁上的突 起时,按住IT推左播杆左右并接 🖟 可以向左右跳起。不推摇杆直 接按RT+A可以翻身跳起,但是 无法向上跳起。聽着流程进行到 减尼斯,在那里主角会学会这个 **扒住边缘向上跳起的动作——按** 住 RT 推左摇杆上并按 A。跳起来 的过程中按B可以扒住更高处的 突起,这样可以达到一些以前无



# 杜絲

本作序的 , 并不复示, 化面 接按×键产普通及主持不许用。 很难能中敌人 成 上 是 爾长用的 技厂、低量行期故人正量する。 角接应于很难或以, bh ⇒ 1 t/2 手缴城 躲避 对于定类的战术 非常奉献。袖子的成了是一直这 子 化定独。反去户制定时 非 常也、イイベ管握、劉练后可以 更再一直可伴在局面和脱臼的。 30年时会生不0. 具不是原同

性 合語色 耗 赞敬 人的 而。而是当 司件设'敌人士亭时、换上袖剑 绕到战人背上被×可以直接发动 重, 至 雇佣佣好, 指挥他们盖分 **彰目标的主意力**, 自己不会被发 每一之片穿梭在砂(的人群中)。 田低汤刺李料敌人逐一千死,非 堂有包

主 127 白 顶端部的气势 Micrae 數值, 在战 14 字死他 1 单同伴或对其进行取出或特殊 医手后, 最降低神产的气势, 当 气势值降低到一门, 他们就会放 母战 4. 民皇逃跑。



准會特件	操作	作用
锁定	LT	わ 力点、用で、mで R R R R R R R R R R R R R R R R R R R
攻击	X.	表备各种武器时 × 键都是设击 · 长按×提会者 - 些特殊攻击 · 有节要地 里每×可以及功许统攻击 · 链时的按键可以接触地更好 。到刃划出的线缘 会显示脏色 · 不适时的连续按键会划出红色
<b>10</b> 5-00	H	设工场,标记中可 进行防御 防御中可以发动多种动作
投掷	抓住局接货	抓住我。后被申投梯 可以推振标控制转形的方向 如關稅機數人撞击可 必備豐,东西时可以造成更大伤害。将敬人摔倒在地时 養養了武器的话 可以直接上前按×自击 在被敌人的攻击命中前的顾问按住用"接×可以发动反击"最临当的人击
反击	RT+)	时机发动反击有更高几率一击必杀敌人。如果在敌人生命值根高的情况下 会防御性我方的反击 但是防御住反击也是会嘴血的
聊页	1	战斗中面对敌人按丫可以嘲讽敌人,敌人会更快地出招。这是一种战术手段 嘲讽后敌人乌上攻击的规律可以用来反击
业。走	_	战斗中接 解附的学 按卡片 + 5推广病经济可4、大路 群节晚来晚子
轍械		空手时 当教人改击命中前的關利按住門技》可以她被数人 对于装备额 武器和乌纶甲的敌人缴械比普通进攻有效得多 取得从人武器后可以轻松 搞定他们(各训练场学习)

长柱	女×的特殊攻击(無 <sup>現在</sup>	要在 VILLA AUDITORE 训练场举习)
空≢	UNARMED	近身暗 + 毎ほメロがから電+ギッド 私+ * 内に収入 酸人会产生調査
长柄武器	LONG WEAPON	此如代予等武器 每往下可以值力 私开后发动挥形成击 SWEEP ATTACE 沒主放人的版明 可以直接将其时间
双手特武器	TWO-HANDED WEAPON	使用色剑 斧子等需要议手物的武器时可以按住×发动罐力砸击(BMASH ATTACK)敌人无法防御,而且伤害极大如果X健康力的间组长 甚至可以直接将敌人学中的武器覆填。
<b>远程武器</b>	PANGED WEAPON	競音 と 刀

#### **脊帽槽和雷达**

SE AND RADAR

与恶名系统紧密相连的就是 潛行系统官。每个角色都有自己 **的管碍槽(**9886 箭头形状),如 **學不是匿名物意**《太集近守卫就》 **企引起他们伸管情**。守卫刚开始



提起蓄畅时并不会追踪你,会有 原地观察。黄色条逐渐填充膏慢 槽。黄色条长满后维入管理模型 犴始搜查刺客并开始填充第*二*编 红色进攻条,进攻条长满后进入 战斗状态(雷达红色)。如果是侵 犯守卫之类的行动。含直接进入

警惕槽会根据守卫与刺客之 间的距离改变增长,降低的速度。 在引起守卫曹惕时。可以快速跑 出视野范围让警惕槽迅速降低。 通过雷达边框的颜色可以判断当 前的行进状态。

a Mill of Pa V

被守卫发现 进入战斗状态 并且守卫会一直追踪你

元成 4 19 中かも放入収野で同た。 秋人便进、養戒とそ、井井始複雑主角

监色 进入藏身处除原督被状态中的敌人时

释进藏身处并安全信息。1996年 被身处包括草垛 房原带帘子的主题 火级藏身 #色

雷达迷你地图上的小**唇蘸**懒 接了该区域内守卫的状态。着人 战斗局,依靠逃跑从守卫视野内。 斯洲时進入帶環 枝高洋黄疸 从守卫所在位置为國心出现一个 换色圆形。这是其管戒范围,如 果你重新出现在守卫的曹横篇篇 **。就又会进入战斗制度**《超》 微斗状态序进入程身处包含 後发現。際意義選不可以輸送數 守卫很有可能会在圆形需求差

内用武器戳击藏身处搜

一定要躲到鬱戒范围外的藏身处 才安全,躲避一段时间,攻击状 恋结束后再出来。

地图中有一些青戒区域 (RESTRICT AREA),这里的守卫非 常警惕,所以一定要小心。



# 混入人群 -

本作可以混入各种人群中, 靠近超过3个人的一组NPC, 画 面会有明显的数字化效果,这时 就会进入混迹(BLEND)状态。 这时候敌人的警惕会逐渐降低, 如果之前未引起敌人警惕, 就不

会被敌人发现,战斗状态下是无 去混入人群的。

通过混迹可以在市井中自由 可动,很另不能被敌人发现的任 务也需要使用起迹才可以通过。 基本的方法就是很人固定不动的 人群降低警惕; 跟随固定线路移 动的人群行走通过把守区域。





# 產價

游戏中有三种可以雇佣的 NPO: 妓女、小偷和雇佣兵,每次 唐佛的费用都是 190 集 以雇1组 NPC(4个人) 被雇佣 的 NPC 头顶有特殊标记。

雇佣新的NPC组会直接解除 前一组的雇佣。雇佣NPC后,单制 按Y鍵可以改变 NPC 的跟踪状态 跟踪(FOLLOW)、原地待命(STOP)

锁定守卫居,按Y可以利用NPC 的特性分散敌人的注意力。核女 和小偷会让守卫高开原来的防守 位置。佣兵会直接开战(也会周 开原来的防守位置)。并且无法发 现主角(只要主角不用高调的招 数招惹守卫),利用这个方法让守 卫躲开堵住的道路,可以取得场 最中的密码手卷或完成流程中需 要通过指定地点的任务。標準在 雇佣的 NPC 中不会引起敌人颠撞 意。其中妓女群的效果最佳。





I WALKTHROUGH

主角阿秦尔(Altair)之外,都使用了英文原名。實夠概多都是意大利 火氣。所以翻译出來也可能让大家摸不到头脑,如果無熱汤液神氣症 和人物联系起来的话,再以查看游戏中JATAIA路中的角色介绍。 者部到流程结果处看着角色的肖像与名称的对应关系《典字雕先剧》 而放主、毛虫集队

# 《刺客信条》第一作剧情回顾

在(刺客信条)的世界中,圣堂武 士 (Tempars) 和 則 容 族 (Assassin s Brotherhood) 之间的战争随着人类历史的推进 直持续着, 圣堂武士寻找 种剥夺人类自由的 方法, 而刺客则努力阻止他的阴谋。故事 直由 两条线平行发展,其 . 也就是从2012年开始, 现代的圣堂成上创建了 Abstergo 实验室(拉丁 语意为"肃清")。这个高科技组织研制了种名 为 Animus (拉丁语意为"灵魂") 的机器,通过 它可以让生命体经历蕴藏在自己DNA中的祖先 的记忆。但是 Anmus 无法直接采集所有的记忆。 必须让生命体在记忆中生活数日,以现实的时间 经历过那些重要的记忆片段才可以采集信息。主 角 Desmond 表面是个酒吧酒保,其实他是现代的 丸客,不过他于18岁时逃离了刺客的秘密训练场 所,试图过一种隐居的生活,于是他远离 切科技, 一直以来他隐藏得很好,直到他犯了一次错误 挟得摩托车执照,这让他的照片和指纹传出,被

Abstergo 查到并绑架到实验室内, Abstergo 的首领 Vidlo 在女科学家 Lupy Still man 的帮助 下通过 An mus 回到 Desmond 的 DNA 中阿泰 尔 (Altair、刺客) 的年代,通过收集信息寻找 可以控制人类精神的伊甸碎片的下落,最终的目 标是通过一颗卫星将伊甸碎片的效果传到全世界

的每一个角落,从而达到控制人类的目的。数日 的试验中, Desmond 了解了更多事实, Lucy向 Desmond 透露自己也是一名刺客, 她被派遣来渗 人到现代圣堂武士之中。

通过采集Desmond记忆中阿泰尔刺杀Al Mualm的信息、圣堂式上得到了伊甸碎片的位 置,并找到了另外6个拥有刺客相先记忆的男件, vidio 认为 Desmand 没有用途了。决定处死他。 而Lucy及时说服 Vidic, 两人离开 Desmond。 Desmond看着两人的背影,因为Jeedne Effect (相先的记忆融入生命体的身体中),他体 内的潜能被激活,发动了隱眼, Vidio 是红色的敌 人, Lic, 是SEO的友人, 同时他看到墙壁和天花 板上都印满了奇特的文字,下面就是《刺客信条》 的故事了。





我醒来,眼前是一片不知所 以的文字和图像, Lucy 开门让我 **眼她来到试验台前,在他们发现** way 的所作所为前,我们最多有 10 分钟,没有时间废话,她让我 躺到试验台上——Animus,激发 我 DNA 中记忆的试验台。我是第 17号试验品、仪器寻找到我和 16 **岑之间有联系的记忆、找到了**《

意大利,母亲用力将一个健 康的孩子生出,顺产,带着鲜血 的男孩。一个中年男人急匆匆推 门赶来。"对不起,我是不是来晚 了? 我在银行耽误了时间。"他看 劉健康的男孩,从护士手中接过 來,他溫柔地安慰疲惫的母亲 文義、他叫 Glovanni。

你是 Auditore 家族的传人

裁动了领我的四肢,然后是 第一声啼哭,父亲开心地笑了 『多么健康的男孩』你的名字是 佛罗伦萨之唐 (Ezto Auditore de

uey 将我唤醒,顺不上头晕 我们必须赶快逃出这里, Lusy 伸手 敏捷地打到几个守卫,更多的守卫 马上就会赶来。 上嚴跟者 Laby 夢 过巨大的办公室 星面有无数的

他们用这么多试验含做什 我忍不住边跑边问。

你现在还是给我闭上嘴。 请 她一定极度紧张,因为她 知道 Abstergo 的残忍。在紧闭的电 梯门前,Lugy之前的门卡无法使用。 而我竟然可以发动鹰眼,看到键盘 上有指紋的 4 个按键,组合了几种。 搭配,门成功打开了。电梯中我问 Ezio 是怎么回事,行号实验体?她 说 Abstergo 的首领 Vidic 和圣殿武士 都不是最可怕,还有更难对付的事 情在前头!当然,迫在眉睫的是一 群守卫,我和 Lucy 将他们全部击倒。 赶到 Lucy 的车前,她让我钻进后备

一路颠簸,我来到一个工厂内。 从后备箱出来,我不忘抱怨一句

一个人在黑暗的后备精膜擦束槽 去,我爱死这感觉了。"

Lucy 说 Abstergo 从阿泰尔的记 忆中已经找到伊甸园碎片的位置。 连接的是另外一个刺客,而我们快 要在这场战斗中彻底失败,我们的 人在慢慢被害,而我要被训练成一 名战士,虽然我不擅长打架,但是 Lusy 说有 Animus 的帮助,凭借我的 DNA, 一定可以在数日内完成数年 的训练。而他们带我来并非仅仅是 要将我训练成一名刺客,之后还有 更多,不过她说现在还不是告诉我 的时候。我爽快地答应,而她非常 惊喜,她本以为要费尽口言。还为 勤吞滿服者為為他们商標心 無經

以一个温暖的拥抱。

Lucy 见到她的同伴,他们 年未曾相逢。Shuan 负责收集》 创建信息库,从刁钻的脾气和话 语中很容易看出他并不是一个客 易结交的朋友。Rebecca负责操 作Animus。也就是讲由她照顾 我。自我介绍后,我们马上开 工。Lucy 从 Absterpp 带 出来的 记忆核心交给 Rebecce, 这会起 到相当大的作用。Lucy 解释了我 能发动康眼的原量——Bleeding Effect Anneu 上的微量激 了我 DNA 中祖先的记忆、按巧 我现在已经是一名刺客,接下来 的一切将让我成为更好的刺客

# 

1476年

#### **IGNORANCE IS BLISS**

#### 男孩间的战争

#### **BOYS WILL BE BOYS**

意大利、佛罗伦萨 prenze. 我是正逢青年的巾气男人Ezio。 ver de Hazz 非腐我的家族,我 带领着我的人,要干掉这个败类。 高唱战歌、ver 适的出现,话不接 机, 他丢出、颗石头, 正年我的嘴 唇,鲜血涌生,接着就是 场大混战, 中途部号 elerco出现、帮助我 同清理这批混蛋 习到出现后的 战 +失败也没有关系 。打跑 ve\*

之后,在哥哥的建议下,从躺在地 上的 Ver 手下身上搜出 200 块 靠 近后按住3 后准备去看看医生。

#### 瞧瞧人家!

#### YOU SHOULD SEE THE OTHER GUY

跟著哥哥到医生那里看了看我 脸上的伤, 哥哥说这张漂亮脸是我 身上惟 有价值的东西。

#### 兄弟间的竞赛

#### SIBLING RIVALRY

和哥哥赛跑谁先到达教堂顶, 不能靠老哥太近,否则他会 拳把





更近 些的路, 我轻松取胜 到达 教堂顶后, 跟着哥哥爬上塔楼最顶

"我们过得是最很好的生活。" 哥哥说。

"恩. 是最棒的生活。"

"希望就这样下去、永远。" 兄 弟 人站在高处眺望美丽的佛罗伦 萨,我的家。然而我们当时并没有 留意, 天空阴云密布。

#### 幽会

#### NIGHTCAP

回家之前, 我要先去见见我的 女人 Cristina /espuce。在塔顶 的第 个观望点同步之后信念之跳, 直接跃入草堆。 🗸 🖭 的人在四处寻 找我,不能被他们抓到。在草丛中 等他们分散开,到 @rist,na 楼下叫 她打开窗户、然后爬了上去。我拥 吻我的美人,然后吹熄烛灯。

天色大亮, Chistina 的父亲上

楼山她起床准备见导师,然后传进 耳朵的就是她父亲的骂声。

#### **PAPERBOX**

路躲过他父亲的手下,回到 自家门前,迎接我的又是我自己 的父亲的 通训斥 打架, 夜不 引宿,他说我的打为已经让他···· 让他回想起他年轻时候的欢乐日 子。我长长地出了 口气。父亲让 我将他的亲笔书信信送到 Lorenzo de Medic 那里。信中向Lorenzo 举报了一些人的犯罪行为,包括 Fazz 家族的 rancesco, 他们的 目标是 Lorenzo, 现在父亲已经让 执法官收押了Francesco。然而 Lorenzo 出访他城、明日才能引来, 我回去告诉我的父亲。 Liberto 来我 的家中拜访父亲,他说Francesco 既然已经进了监狱,就不足为患了。 父亲说我的母亲和妹妹找我有事, 我就这样先告辞了。



研究

# XBOX 360

#### 痛揍负心人

#### DATA SHOUL

妹妹 Cloud,a 的男朋友 Duoc o 背着她与其他女人快活,我去揍? 他一顿,这是他应得的教证。

#### 弟弟的秘密

#### **PETRUCCIO'S SECRET**

我的,, 弟身体不好, 我却看到 他溜下床在外面玩,为了哄他回去, 我要在他被父母发现前取回他要的 3 支羽毛。

#### 家族的朋友

#### THEROPOLITY AND A WHAT

帮助母亲 Meria. 去家族的朋友 达芬奇那儿取点儿东西。路上,母 亲告诉我还是不要和 ver 打架,他 也承受了家族里的很多压力,他的 父亲——虽然并不算善良的人,但 无论如何也不像杀人凶手。而现在 证据在我的父亲那里,正义与真相 定会太白于天下。和母亲到太爷奇家,她很欣赏还好奇的才幸,而对我则有更多的希望。我说自己也有自己的爱好。她讽刺我:"咱,非爱好希望不是你身体的饥渴使然。"他起一箱曲(按5,3,347),人凑至30家。

#### 特殊邮件

#### PECIAL EIDERY

父亲让我送两封信给他的同事, 并在鸽笼中取回另一封信。权信人 神色柔张,并让我告诉父亲今晚边 身 什么动身?我还没弄明白.那 人就跑了。

#### 囚鸟

#### JAILBIRD

当我回到家中,父亲竟然被人带到监狱去了,母亲和妹妹还在家,母亲在反抗的爱了惊吓。让母亲和妹妹跟随女仆人去她姐姐家避一下,我去见我的父亲。我也要小处小心,

因为找和父亲一样 既在都是整个城市的帮人。从著《的房具至有政行的房具、进入警戒区。 对于事因为设备武器、所以不要惊动守卫。等他们转身后悄悄到。层一爬最后高高的塔楼引处里被发现也不要紧,

自向上爬到顶就能摆脱战。状态、 之后到光柱信息的长来的牢房。他 似乎早已新知到汉样的事情会发生 他是我可家找到暗 1 拿走里面的 所有东西,然后带着那里的一封信 去找 水erth。

#### 传家之宝

#### **FAMILY HEIRLOOM**

一到家中、开户鹰眼找到暗 ]。 进去后打开箱子,我看到的是一套 刺客的服装 一只袖虬 打信 我将信带到,borte 那里,他收下 信说文件中都是有利于父亲的证据。 明天 早就会公之于众,他们都会 被无罪释放的,我相信了他,说话问, 我看到他背后有一个衣着华丽的男 人从房间中匆匆走。」

#### 孤身一人

#### **LAST MAN STANDING**

来到自新地点,我听到的不是 无罪释放的影响,它们是 Joer o指 空父穿孔我的兄弟们版国罪的情景。 父亲昨天给 perth 的文件被他私 减起来。父亲大声威着 "你才是叛 徒,你和他们是 伙的。我们 定 会 Joer 下令。我的《京 和兄弟脚下的隋极落下 我看到自 中的家人被冠:莫利奇的 罪名被处 战绞刑,不顾 吃地冲门这一叛徒。 穿着宝色惯用的守卫将我的硕士。 我看到昨天收父亲信的 "男人,他说。"集



# 

#### 1476年 ESCAPE PLANS



#### TITTING IN

#### 卷起袖子

#### ACE UP MY SLEEVE

感動了一下宛如新的一般的袖 清 河方傳輸資河 诗楼制章刊第 斯爾丁賽作的漢稱 这茶青樓產賣 的审查官带走了。审查官说有人看到达芬奇与我在一起。斯打他让他交代我的下落。慢慢走到敌人背后 職条權。海起職人的尸体服養达费 奇到房中指定的地点放下。这里維 积着不少尸体。不过这容易而不是 从金子等人类。 的死囚犯的尸体。给达芬奇做研究 用

#### 法官。陪审团和行刑者

#### JUDGE JURY EXECUTIONER

到 Santal Croce 的艺术展上找 Uberto 意 仇 Lovenzo 和 Uberto 之 问产生了矛盾、都是权力之争。不 要被发现、跟踪 Uberto 混迹在人 群中进入艺术展所在的小区内,靠 近 Uberto 后上前刺杀他、并取得了 Uberto 的信。

#### 低调行事

#### LATING LAW

再次见到Paola 线告诉我如何降低自己的恶名。回去见妹妹 问降低自己的恶名。回去见妹妹 Claudia:她还不知道父亲和兄弟已 经被害死,她这不成声。我将他 接在怀中,轻声安慰她。失去亲 人的伤痛自然难以平复。但如今 要集中全部精神,线一个安全的 地方躲过整个家族的灾难。去邻 域 Villa 投奔伯父

#### 再会

#### MANYEDERCI

要护送 Maria 和 Claudia 富开 佛罗伦萨到 Montariggioni (Villa Auditore) 依靠混迹、微钱到达 目的地,雇佣妓女吸引堵住路口 的守卫 我们安全逃出了佛罗伦 萨城。在原野间赶路,一路上妹 妹都在问着各种各样的问题。"我 们要怎么办。他们会怎么对待我 们的房子。

我不知道。 我又如何知道

教养学院学、表示表 集和。 東海·伊克·加公原和罗斯德奥科拉 叫的智慧



# R. 死者灵魂安息 1976年 1978年 1978年



#### 护航

#### **ROADSIDE ASSISTANCE**

护 送 Mar a 和 Claud a 到 Monteriggioni。路上 遇到 vieri,他再次把刀尖指向我,他的手下冲过来,我正面与之交锋一手掉他的几个,兄弟后,他让所有人冲过来。单凭双手和袖剑,我还是很难对付这么多的敌人。正在这时,新从远方射向敌人,我们的拨军到来、

个大叔带领他的手下及时赶到,接过他丢过来的长剑,我们合力击退了 ver 的人。

安全之后,伯父张开双臂,用意大利口音朗朗上口地顺出;"tseme, Merlo!(是我, 马里奥)"

#### CAMEL AND STATE OF THE STATE OF

与马里奥 同逛逛∨a



Auditore。伯父的相辈建造了加海城,它已经有200年的历史,在我的记忆中,Vila Auditors和佛罗伦萨是敌对关系,但伯父说历史就是这样的,今年是敌对,明年就是友料,这样的拉锯从来停止。我告诉马里奥发生的一切,伯父告诉我父亲并不只是一个普通的银行家,伯父会帮我找到一切的缘由。

#### 熟能生巧

#### MACTICE MAKES FORTER

跟马里奥学习新的战斗技巧, 踏步、反击、嘲讽、脱离战斗(上 锁定敌人进入战斗后,再按L 解 除锁定,按住品下奔跑开回避战斗), 最后和马里奥亲自过招并打败他。 1 练完成后, 伯父转身离开, 他 的手下人告诉我 Ver 一直在骚扰 V a城。到白父的书房,他已经带 人去讨伐 Ver 了。实际上、vier 并不只是 个爱玩的《青年,他是 佛罗伦萨第 大银行家族 的最年轻的成员, 他肆意浪费家族 的财产,并且争强好胜,掌控了赌 船、赛马等多种赌博行业、当然、 是用欺诈手段进行垄断的不正当行 径,假如有哪个人凭借好运赢了

场,那么 ver 一定会在自己家宴 清胜者, 当然,这会是胜者最后的 晚餐。

上楼来到姐姐和母亲所在的房间,母亲跪在床前对着羽毛祈祷,她已经很久没母说话。以后找到羽毛可以拿到这间房中放倒侧套的盒子里,找到雕像可以放到城堡外围的基座上;在城堡前的圆形训练场前和人对话可以进入战斗训练。

#### 轮回

#### WHAT GOES AROUND

我要帮助马里奥和他的手下剌 杀ver。Mvla城赶出来, 骑马 狂奔(按A或B都可以骑上去,摇 杆移动,按住 RT 加速移动, RT+A 疾奔) 到 Tuscany 城。马里奥和他 的人已经准备就绪。跟着马里奥到 城下, 他给我新的武器飞刀, 利用 飞力杀死房顶的敌人后下来打开门 让马里奥和他的手下进城。在城中, 我看到ver 和 Joerto 串通在一起, 他们的目标就是马里奥。 Joefto 转 身离开后, Vieri 和其条下与我们展 开战斗。刺杀 Ýleni, 消他倒在地上, 我已经进入狂怒的状态。用匕首连 续戳着他的胸膛,但这让我感到愈 加愤怒。伯父上前进着要善待死者 的道理, 我渐渐平息自己的怒火。 这是刺客的心情。

我并没有得到更多的信息。马里 奥 递给 我一封 Lberto 的信, Lberto 本是 Aud tore 家的挚友, 他在外人面前一直公正的象征,当佛罗伦萨的统治者 Medici (美第奇)家族和我的父亲成为他的威胁时, Jberto 便心生歹计, 在他忏悔的信中如是 克

记下这些文字只为有朝一日你能了解我为何将 G ovannl 定为叛徒并判处死刑。因历史只为政治和贪婪所撰写,不是憎恨让我如此,而是恐惧。当 Medic 家族抢占据我们

所拥有的一切之后,我发现自己心底的巨大恐惧。为了你,为了我们的孩子,也为了未来。当一个男人走上歧途就没有任何希望可言了。他们给我钱一生地和官职,从我这里得到我曾经的同僚的名单。这就是我如何背叛我最亲近的朋友。在当时看来,以我的角度,我只能如此,即使现在回头看去,我仍日见不到其他的8

从Tuscany 回到 Vita城,马里奥正在和他的手下庆祝,他毫不掩饰地将最大的功劳安在我的身上 Ver 死去后,Tuscany 便安分下来,从此VIa的人民可以过得更轻松了。



#### 计划突变

#### CRANGE OF PLANS

了解 Via 城、揭开藏在城中的 密码手稿 (Codex Page) 的秘密。 先到城堡顶远视,获得4个手稿的 位置,全部取得后,回到城堡内见 Calda, 伯父让她开始工作, 筹备 钱修缮整个 V la 城, 与旁边的建筑 师对话, 他说花钱升级城市的建筑 后, 会有更多的游客前来, M而挣 取资金、可以有不错的收入。之后 在游戏中每过 20 分钟都可以从盒子 (Chest) 中得到 / la 的收入, 这 将是今后重要的资金来源。跟随马 里奥通过书架的暗门来到秘密的筝 殿内,里面是历史上从威胁中拯救 人类的伟大刺客的雕像, 其中就有 阿泰尔的雕像和盔甲, 马里奥说盔 甲被锁在里面,只有找到8个古墓 中的封印石板(SEAL)才可以解开 封印取得阿泰尔的盔甲。

# Pazzi 家族的阴谋 1978年 THE PAZZI CONSPIRACY

#### 以身作则

#### Practice what you preach

所甲注意: 撤回债券伦萨 是测远界音。最过被解之前获得 跳手稿学会下新的利殊技巧。 选择选均点使用本债券可以等 处理下利米非常的复数。 从总或领别,来平台上的目标 公会上,你在高楼到来写证的 海鄉神製人產堆(Hidden Place) 獨表技術亦作。 完成是多數模型的 別和金属機械。 旅科等以一次培育 房介數線。而且有了指領。也可以 複雜種類計防御敌人的攻击了。

#### **FOX HUNT**

建推廣口申得知 FOX 的地点 排版的语表区的



并否则有事事理》或你不能让 是国际政策的命事。而私游电影

#### 在那儿见

#### SEE YOU THERE

顯着 Voip● 在规定时间内跑到 目标光柱处,Francesco de Paud 会高傍晚与其同伙会直、毫無無 近就要通过地下墓穴

#### 古墓的秘密

#### **NOVELLA'S SECRET**

只能通过Sente Marie Novella 的古事才能到达圣殿骑士的设象 地点。从密门进入地下第六、搬 动墙着上阔米的棍类就下石袋的 开铁门通过。来到圆形的深井一般的房间中,打开两个机关后前 进的通路敞开。守卫分散后通过 翻票的半载石柱扒住墙壁上突起 前套接。剩条两个整本看搬款都



表。在升起的方石上向左跳,機动机关后下面的金属大门打开。 现关后下面的金属大门打开。 逐渐整路的守卫到圆形大多种 逐渐整路的守卫到圆形大多种 多种复数人。好程大量说道和 Francesco和罗马来的Rodrigo Borgia 共同商议着在大弥撒时剩杀 Lorenzo 的计划,那之后Borgia 将带领 Pazzi 家族成为佛罗伦萨新的统治者

推开石棺得到第一个石板封印 **披養羊皮的狼** 

#### WOLVES IN SHEEP'S OLGTHING

从基穴出来见到 Volpe 并告诉 是述者清整,我们必须是让这次转 大混乱,阻止谋反者杀害 Medicl 第 族。来到弥撒的广场。Lorenzo 和



他家族的人悉数到场。Pazzi 家的 Francesco 中出来先刺死了 Lorenzo 的羡慕,然后举剑面对 Lorenzo Medici 家族的所有人都将死在我的 到下上 我自然不能让他得遇 混战中保护 Lorenzo 并杀死所有敌人后 逃到安全地制

#### 再贝、Francesco

#### **FARFWILL FRANCISCO**

一个自新就是刺杀 Francesco 了 从把守森严的哨塔一侧藏》 在 Palazzo della Signoria 的房顶上见到 Francasco 靠近他后,他会跳到大街上逃跑。如果按上来的路原路返回比较慢,可以选择爬上最高。全值黑色之类重接着到海道。由阿萨弗特莫尔里提供的自领,是22 家族的首领 Jacopo 在街上问民众直扬着其口中虚伪的自由时战将 Francasco 的尸体吊在绳子端去下城头。Jacopo 无法掩饰自己

# **未央**

## 1478年

#### LOOSE ENDS



#### 千真万确

#### **FOUR TO THE FLOOR**

见到 Lorenzo, 他说:"作岁时, 是 Aid, one 家族救了我和我的母亲, 从此我们两个家族结交。我为 无法税救你的又亲相哥哥感到,深深 的數意

"不 你也无能为力 是 zafopo 陷害我的家族,他还派人 或圣愿。"

他和他的手下都逃跑了,他现在藏著得很好。但是我知道他的同党的名字。 有了 prento的情报 Park 家族的阴谋集团正式被揭露、这是一个struck po 为首的5人集团,他们中有银行家。神

文、甚至比萨城的大主教,他们是 我的刺杀目标。Larenza 之自 AA处 去的 ancase 那里找到 st 手 稿、那杂樺的男人已经不再需要它 ,renzs 将之送待我。

#### 毒刃

#### A BLADE WITH BITE

找认另查破解 annesco 的 手稿,有到置刀 用完造(T 必找医生添加毒剂。

#### 回避的战略

#### **EVASIVE MANEUVERS**

回到 V Ma城、「伯」学习躲避 (DODOE、按、 A 躲避 & へ 攻击) 和宝≠接田刀的缴械接点

(DSARM、中、1)日 人作 1人中 取敌人的武器

完成训练后快速移动到 TLSCANY-SAN GM GNANO。城中 有4个任务开启地点,分别有一个 线人告诉你 Jaoopo 手下4人的位置 任务完成顺序不限。

#### 街头公告员

#### **TOWN CRIER**

在 / ・ n R - ・ 間向的塔顶 東子 Art / Ma - ・ 自村 A 子戸 婦 R - 自接 服 上 了 キー 需要 吊 的 国 南 内 的 房 の が能 記 まった

#### 欢乐时光

#### DOMESTIC AND LODGE

東条Bernardo Baroncell

#### 与世隔绝之地

#### MINISTRUMENTAL PROPERTY AND A STATE OF THE PARTY AND A STATE OF THE PAR

#### 披上斗篷未必就是修士

#### THE RESERVE THE PARTY OF THE PA

#### MAR ISM

参入教堂子研 さい Lak no 接任外、得到新選集版 雲東 不中烟霧離しいた 7 私人 塾門・丸(1 A) 能力 存利字和迅神 

#### 有友如此,夫复何求

#### WITH FRIENDS LIKE THESE

面前。并派《十二》 一下。下 以下华《二元》 1 「十) "1 将轨三盖铁面。两。十二元《 钱《八十,任二二十。下时》 5 铁《八十,任二二十。下时》 5 铁"化一元》 第二等 一下下 "他" 2 (中) 3 (中) 4 (中) 5 (中) 5 (一) 6 (一) 7 (一) 7 (1

# 2 3 3 0 6 10

# 1480年 1481年

#### **ROCKY ROAD**

#### **ROAD TRIP**

表情后获得 Medic

想换斗篷的话 在暂停菜单的 在佛罗伦萨带着这个斗篷可以让 你的恶名保持在0、但是如果作 ,而且已经动身、我也要去

行程忐忑



MOUNTAINS 這上了正在修理自己的 马车的达芬奇。帮他抬起篷车的时 候看到了车内的道具,达芬奇充满 神秘地对我说 我想我已经找到让 人飞到天空中去的方法了广

#### 度假

#### POLICE DOLLAR

**开着达芬奇的马车到威尼斯去** 路上有敌人冲出来阻挠,他们会爬 上车厢攻击 屏幕左侧是马车的耐 久度 要保证不减到 0 只能控制 马车左右转向,通过左右摇晃马车 比敌人失去平衡摔下去。后期会有 致人投下火焰 躲避火焰避免受伤 开过一段时间,我将缰绳还给达芬 <sup>意</sup>。敵人追杀的是我。并非无辜的 艺术家和他的马车,我独自跳下来 面对大批敌人。奶下一颗烟雾弹跑 到目标地点 医干摆脱了敌人来到



了码头小镇 Forti。来到船前找到达 芬奇 结果因为我没有通行证 ۾ 以暂时无法搭乘到威尼斯去的船。

#### TUTTI A BORDO

美丽的伯爵夫人 Caterina Sforza 被困在水中央,我要将她救出来的 诱,通行证肯定不成问题。先跳上 小船。在船桨处按B便可以控制小 船下 有节奏地按住、松开日贊划

桨可以达到最快的速度,到伯爵 夫人处赦下她,算送她到岸边。 她万分感激我。说我空闲时如果 再到 Forli 来,她定会报答我。在 船上 教看着渐渐远去的小镇和 伯爵夫人。达芬奇打灭了我的幻 别想入非非了,她是 Forli 物 主的妻子,她的危险程度和她的 美丽程度成正比」

不过那也正是我喜欢的类型 就靠在船上仰望天空。

我 Desmand Willes, 极人从 表示的暴绪中唤醒。从 Animus 上 坐起来。看到熟悉又陌生的白制服 和女人脸上的粉底口红,我才意识 對自己已经回到現代。他们说我在 DNA 的记忆中停留了太长时间,必 须要放松一段时间,否则会产生的 像或分別與環境等严重的后途推 医生育种质多物黄斑的刺客物品 我的肉体内的某些东西被唤醒了

Aberengo di A 11 21 21 11 11 10 14 11 14 14 宣只是时间早晚的问题, 为了预防 他们的侵袭,我们要启动仓库的防 脚系统。跟着 Lucy 到厂房内,开关 在上层。正好是试试我的能力的时 候。果然还有一丝古代士兵战斗的 幻象出现在我眼前,不过幻象没有 「幻象持续时间不到 30 秒就 还没有什么问题。这症状会慢慢消



失的。"我也希望如此。利用 Exio 的 技巧。我可以轻松地在仓库的箱子 信子和走廊间攀爬,——共有4个闪 着红光的开关需要打开,多个在上 层、2个在下层。Luoy看到我的变 化非常欣慰。我问及为何改为追踪 Ezio 这个线索,而不是继续造踪阿 秦尔、Lucy 说一切都和 16 号实验者 有关。16号在 DNA 的记忆中迷失了 自己、最终死去、通过他得到的信 息与意大利联系在了一起。那就是 新的线索

开启了全部防御措施后,我跟 曹 Luay 穿过走廊,然而一切都变 得不对劲,我眼前一片漆黑,暗蓝 色的身影晃动,我看到一个披着大 被风的女人一 那应该是一个女人 的身影。接着是头疼,再之后属于 现代的钢筋水泥统统褪去,眼前是 Acre 城堡(阿克里,《刺客信条》— 代的场景)。而我竟然进入了阿泰 尔帕记忆片段,没有在试验台上却

回到了 DNA 的记忆中,我希望这 只是一场噩梦而已。唐眼下,前 方的金色目标在奔跑,我追上前 去,她进入城边的高塔。门在她 身后关上 借助一侧的扶手向塔 上跳跃,之后到中间的小阳台上。 这里需要站在阳台一侧的围墙接 住RT+A 爬墙,攀爬到最高点之 后推在摇杆正对中间挂灯的木头 柱的方向并按A馳才能踩到木头 上。農到頂端见到女刺客(她名 为 Maria 是 PSP 版《刺客信条 戊 夜幕将要褪去。阿寨尔从塔顶纵 身跳下,臂下女刺客一人躺在草 录中。而我的视角竟然没有跟着 阿泰尔高开,而是转到 Maria 的 肚子里……终于从"蠢梦"中醒 来,回到实验室,Shaun 不忘挖苦 我昏过去耽误了进程。重新躺到 Animus 🛨

#### what 威尼斯的商 401年 1485 1 THE MERCHANT OF VENICE

#### 热烈欢迎

#### BENVENUTO

跟顾 A 。 # 在威尼斯转 圈, 妻配的教堂和古老的钟楼。 N城廠 尼斯汽子非凡 来到做厂助最看核 势的确入Er Jack vigo 的剧特



r. 宮殿前、Alvise 逆近看会更漂亮 但是当前社会队式不好, emin 作 大商人 I 会的领导人, 蓝用职权歌 T 其他 , 商贩 , 妈要等阶整个威尼 斯的经済。

#### 无法避免的伤疤

#### THAT'S GONNA LEAVE A MARK

就在这时,一群人便冲进了 Em o的宫殿, 个朴素打扮的重 轻女人武隆从墙壁爬上去, 予卫毫

不喝啬地熔箭射向烟。女人右脑中 而广重重摔在地上, 拥有相同敌人 的人就是朋友,我自然不会坚彻不 管、她说自己Basosa。- 獨 拐地 奔向河边。我 路上帮她清理制力 来的敌人。这个师强目有些粗鲁的 女人 路上咒骂着肉死的 切 她 不容我可起口题, 这不是谈话的时 间、在平路上,她腿伤实在太重, 我抱起她果到瓜边的心船旁。1905年 的同伴 場內將她放在一船上, 場、

XBOX 360

划船、我在岸边依靠墙壁伸出的木棍和贴着河岸的狭窄平台前行、击倒试图射杀他两人的守卫 到达他们的住所、LBS D.来 Artors、我将她抱起来、放在院子中的工作台上。Antono看看她腿上的伤:"贯穿腿肚子,需要先清理 下伤口周围……"

"快给我弄出来 别磨蹭了" Prosa 一直保持着自己的愤怒。 Antonio 折断箭羽,拉住箭头拽出。 我帮他捂住伤口(QTE)。Rosa 被 送去包扎,鵩中仍旧不断吐出脏字。 男人只是轻轻地摇头,从未还嘴顶 撞,他说:"这是我的软肋,Ezo。" 他知道我的名字。看来我的名声已 经飘扬过河传到威尼斯城了。

#### 积木

#### **BUILDING BLOCKS**

再次推开 Antonio 的门,他说· "先揭一杯 Coffee 吧?"我问:"什 么是 Coffee ?"他说:"是'咖啡', 一个商人带来送给我的。"说着递给 我一个杯子。我接过来尝了一口。



"要我说,这有些苦。应该加些糖才 对"(1480年的咖啡))

"蝴啡时间就到这。吧"说着他走到模型前,"我们对宫殿的进攻失败,Emllo肯定会加强对宫殿防守和对整个区域的制压。我们虽然没有共同的动机,但是我们有共同的目标。"共识很容易达成,我帮他重整战力,到时候一起进攻。

#### 攘内

#### **CLEANING HOUSE**

寻找并杀死 3 个叛徒。

#### 东施效颦

#### **MONKEY SEE, MONKEY DO**

学习 Rosa 的攀爬跳跃的新技巧 (CLIMB LEAP)。这样可以扒在 垂直墙壁上的突起处按住 RT+A 向 上跳,跳起后按住日可以抓住上方的横条。

#### 迅雷不及掩耳

#### BY LEAPS AND BOUNDS

使用雕学会的 CL MB LEAP 以最快速度爬到塔顶。

#### 脱狱

#### PRAKEUT

Rosa 在上次的袭击中逃了出来,而其他人见不那么幸运了。在 Jeo 的提议下,我要从 Emilo 手中 救小偷们出来。一共 3 波,都有重 兵把守。可以想办法引开他们,也可以直接全副余处,周围没人时打开牢房上,每及都有4个人,至少要将其中一个安全送到180处,送完一皮才能去解救另外一次,可以选择走房顶的路线。

#### 人靠衣装马靠鞍

#### THE PROPERTY OF THE PARTY OF TH

从Em o的守卫手中偷来护甲 (共3处),然后偷 条船送到Jgo 处。

#### 势在必行

#### NEAVENING BUST OF

在我的帮助下 Antono 的势力已经恢复,可以开始反击 Em Io 了。我要先趁着夜色将 Em Io 宫殿上层的弓箭手都悄无声息地消灭,之后 Antonio 会让手下穿上偷来

的敌方护甲伪装成守卫, 替换掉这 些弓箭手。到宫殿顶顺汉淌天 6个 弓箭 手, 之前救出的 J 偷可以雇佣 来分散守卫的注意力, Em o 正在 和 Cario 谈话, Cario 要他加强自 己的保护措施,而Emic 觉得已经 打败 Antono 的手下就弄需顾虑太 も, Caru 提醒他刺習已经来到威 尼斯, 而他并不知道我已经在他身 边可以清楚地断到他的声音了。之 后、ianin 离开。只剩下 £ mi . 人。 从上层接近并刺杀他, Emilo 躺在 我的怀中,还诉说着自己的 切行 动都是为了"秩序"。之后所有的敌 人都被 Anton o 布置的弓箭手消灭, 他以最简单的方法 金钱 答 谢我、除此之外。我需要 Carro 的 情报。



# TRANSPORT TO THE TRANS

#### 一丘之弟

#### BIRDS OF A FEATHER

尾随圣堂骑士到他们的议会 地点并窃听内容。依旧是从房顶 跟踪,到教堂的大院子内。在上 层等待,三人见面后,Carlo 提醒 同伴我的存在。他们之前的计划 都要重新部号。董德理籍三人 信仰者整件条号。董德对别条 等有《Pege》的詩葉、他们要本意 俗的食物中下毒毒死他。之前的 Pazzi 家族的失手让 Borgia 非常失要 他这次不希望 Carlo 再次失败。原来 他们有如此的野心

#### 失败之后·

#### AF AT FIRST YOU DON'T SUCCEED

寻找潜入 Ducale 宫殿的蹟。到 已经被 Antonio 等人占领的 Emilio



的宫殿内、Rose 热情亲吻我的脸颊 而这次我可不是来玩的。给 Antonia 讲述了 Borgia 要暗杀总督的阴谋, 性情恐地衰速,他们竟懒踪表为最 犯:徐才是真正的高尚的贵族? 觉得我们——佣兵、小僚、妓女—— 一一佣兵、小僚、女上民力 一一一一,一个人,一个人,是刺杀 Carlo 的时间,是我们有一个地点。在上层别杀 Carlo 的可不知。如此是一个地点之后,整个城堡守卫奔严他抱怨说,没有进去的路啊——看来只有用飞的才行!

飞行? 那也许并非完全不可能 的事情!

## 不入虎穴焉得虎子

#### MOTHING VENTURED, NOTHING GAINED

推开达芬奇的房门。我指着挂 在房间中的飞行器问题。现在能用了

唯一本块相对作的 原还使来得及和数问题 篇少见看 如此至与见此 因还不**确**难

★振鴻書 - 那需要一个人 从塔顶乘着他飞下来 鄭有那么 疯狂的家伙?

葉昂納多,裝想你已经找到 那个疯子啦! 我将双字抱在胸前。 一副胸有成竹的样子。

站在高处,达芬奇对我 疯子飞行员一一讲解飞行的要领。 包括如何掌握平衡,通过向下压 飞行器让气流托着自己上升。向 上统让鲁星下等。 第光满信心地 乘上飞行器,我真的飞了。 在空 中翱翔,速度还不错,只是 囊的高度一直在下降。 我繼續 实地遺上下增養

#### 它需要批判

它不是为了飞行远距离而设 企业。 如果能找到一个可以增加它在空中滞留时间的 方法:

Antonio 指门进来,找待天才 艺术家、哲学家兼科学发明家的 达芬奇介紹给他、还有他这个飞



**建筑** 能怪机器!我的设计是没有问题 **衡**] 达芬奇挥舞着手中的设计图 直性滑电响用 歐沒達 **建增加它持久飞行的能力。见** 他愤怒地把设计图丢 通一個審裝展表的網維作人物 10 5 FOR S. V. S. S. S. **建星天**才 元日下

难灭又有什么用处?

然不是一堆,而是一串! 从这里一路连到 Ducale 宫殿 好的开始是成功的一半

#### **WELL BEAUN IS RALE DONE**

我的人可以做到 Antopio 神理路上的守卫

**战派我的人到必要的地方点火**。 南灭所有的目标是我的长填,轻松

#### 罕见的飞行

#### THREE OWENT PURE

下面就要驾驶达芬青的 飞到 Ducale 宫殿并刺杀 Garic 乘上飞行器后先看下地图。大致了 解火焰都在哪里之后比较容易成功。 新疆中接住LT 锁定房顶的弓箭车 瞄准敌人会影响路线的选择。 橐─个解开成就 / 奖杯即可。飞到 目标地点质 我跳下飞行器警询喇 **作员的报警继续**P | 美數量水庫|| 工進 水黄 的 Carlo 和总督听到响声 失措,而 Carlo 却完全不在编 

不能被守卫发现,必须潜行过 ■ 震動 Carlo 直接向前、扒住边鎖 **美麗林 順進後刺铁風栏形**第

的边缘爬到寒火,小心对面的守卫 接 RT+A 翻身跳到长方形金属平台 上。来到光柱目标和

再经空运性的杯子排降进步上 華 **其中用进。 原業出**職

**日本起り | 北側 | 東京編集**の 剛響兼輕了总體」刺客 景观学 華豐 一赛到 临头还不忘婚 

吴王声来。并图我 他门中"嗷

女 电是自他效力的 妈妈"。我怎

瓜他、"夏州至,这一面的'等求意外'

是有信仰的 这句有""遗帐子

- パペー処 型点地引水煮入 信

仰的关系, 而就在这时一角人在房

年后,東华 (cdr 的 )女人

中仓皇兆走, 斯特蒂老军元大的背

暴入声对我说 是看看你到底在多

X 无赋的针够 \*

**尼斯最有天赋的男人** 1 紹集

**看着他花白的胡子和满是皱纹的** 脸庞。 一个刺客死在另外一个刺

■編集 Carlo 说。

不,我是为普杀人 为了更 多人的幸福。

总督指着 Carlo、充满篇情题 说出人生的最后一句话 或杀我| 同一句话 他重复了 次、然后倒在地上,所有人 了地上的另外一具尸体外 [1] 都认为他指的是我。我仓皇逃走



# PER 在欢节

#### 1486 年

#### CARNEVALE

#### 知识就是力量

#### **KNOWLEDGE IS POWER**

你要数还活着 78 A or or A. 我的第一句话 (1) 中们在了中

不一致。图数他一但是,备龙 以 而目所有人程ック是我手的 于是我呢么"威巴斯的崇尚通给 《 有《有有異問》數

每. B t I 好是狂欢节 臺灣 教大器 前的前一大 大家机门飘上 直具 安布人生于第4 (F)

我摇帆手 走上世得空的。 箱 交给他,这次不是福言的两代 而 种製在腕部的人番、「同い

#### 不幸的姑娘

#### **DAMSELS IN DISTRESS**

A 存動り無味を摘在例。 升 得來 他看到身上面里的我

只有解 3年を , 「面我就要でよ **2を他が的量 武器 イ 1 公奇称他** 一样 一些 智达集习 校 小、良、着 針左 针定用 村 投主人物關本統多而汇聚起来。 [集一司滅代命中 [美越大] 權畏 全部 工制主任务完成 成在要对 可创意新息器Marin arrange 达分音点 私本见 4 10 对台 焼ケ( 自)大畑 我に生意感。

r. 具序 就下断异常美丽, 数 不清的乳 旗悬柱 在宁中一歌 人 版来 印,刺宫 肤地奔趋,并威胁我每山 龍道 生就条列 无重的作民 、 、 、 1 我勘须步并桑届, 我也能化也走。否则将来总是九夫

#### 1物 开口. 睿智的修女

#### ALBERT BET AND TOTAL

各种女群户是在随在我的自告 我要早一年来这,适的日子 丽娜 在 切的医腱都在能图域功能等 маг. Др е сэфмио 分参加 个总部举办的高级舞飞, 但是只有佩戴爾孟 面與 十能 割进 1. 五母 重用上都在独元的编号、 手机无法供选定 不透购充地面。 个孙太 跟着Armora roor+ 中到生。 我问起她 "一"我

女 推進園的電像女生地戶降車。 "这有什么无确。"我是这女人也是 どかせ 我生は不像更大的。那 柱中是松虎越来孤主来。 找件我的 压 树、 而 于是我们将体达 乡境 向心 的信仰 伊原州 医有数壁医等离容 我以样的女人体多女 于是报 」 遵 7属于自己的 教堂 在这里 我 生 / 更加 8年

中于日本到集出工序 舞台上 灵灰的坎林等有4人时间的格式。 贏得四分計器計利的と同じ得到最 大函製寫 富金面具、海年甲百 这一名所, 《普通》的能参加总 世最新的舞 市 名號

#### 丝缎争夺战

#### **RIBBON ROUND-UP**

狂棋 医自使人抗动物性 《 ar n 粉在母上、比釋的要 大量侧板慢火的水板,在广分饭之 \* 64得 一、十美 1 盘 4 \* \* 书 有 「要被字」「何至

#### 预备, 跑!

#### AND THEY'RE OFF





要在一个你因是成赛的 是的 要吃。 一个杯 1 要选择 先手 版制路 ( ) 1日 T 常常

#### **夺旗战**

CTF

连 对 的原始主题。即胜 设得场景。这就 4 3 4 4 4 4 4 ,描述 一度 大声获得 m. 如 ●对"证得施卡, Tubble 年同 ¥ - 4月 李新得 的 中期。 野鸡、新草单、开港 国接入高楼 回看63和群 老月 17要家 选 × 水龍區之冊 - 任 新国广省基旗 - 「「作品を計画を計画型機関」 A468人 起点选 汽火

#### 欺诈之人从无羞耻之心

#### **CHEATERS NEVER PROSPER**

作中下華[ tv 1 古(的)所到参 群 1 - 五 一 美 脚 %



加应由异常距析 故术 使电闸气 77日 101年 ※ \* \* \* · 專 参加利亞 "种类型"。 一人的心量 建铁色 微型,1 た ぬむで、むんが 1をお号字 然故《已经》、相同 4 有 型 不能医与 勝利 皇義マモ所 華 辽、双莱。... 我们路底又找《平 電舟が関係 き声的多轍会 或其心故 所 满然 不是事代金 1. 人民主义的希望人了可能自用

#### 大事件

#### **HAVING A BLAST**

对主制 人 我们要想到 1、中主如之下贱不幸。 って、包藤宝ir ,x ir候 x 色的 N 国 果被牛酒牌 「+++ F T 看有 即分 21%。例:在脚門 多卷中心等 5静即作。取 1 事以科节。 世、当他们发见国 的人员的到达 舞员现场收集 生疑惑, 假见战争 一体的"更,胶屑舞会、我们就什 下所 類 欠 等我作 し 節 正 重 具 し 绿色区或品牌服拨到盖色的启动



(a) 的主義 一种工人,为了L的的関節和機能 五特尼 man 1 1 技 衛軍宣典 化烷 国委巴科罗马北京 36在 日本大海军配用 日成原 70mm 水柱划4 元益 一片,一在船上做圆。1 开门之前 设景内农业 6紀 1年的方廊进开 始 雇俩 相数サ尼摄優靠近, 信、シ科介用以(た表面) / 辞初筆 为41m Mar 下点面引向下。为 另、世上天用种"和身但自肠酸。

第二来得力快 我才受信度等

屋 发,并是不利力能 5、2 刚则。 杂色的先人的表

很大的人能够好起接死主的推

回 A A 图 图 所有人都。 热久云。我有言家、他们称我为威 压基度 级世里。



# **正開性力量**

1486年

#### **FORCE MAJEURE**

#### 尼教中的战士

#### RAGEN FIGHTEN

在Acronic的實際会见了 Agostino Barbarigo 他是 Marco **的兄弟,但是这个稍胖的男人坦** 富不会犯兄弟那样的错误。赚 精製 Barter (4) 家 康 約 最 ) 人Silvio顧身于威尼斯军械库 (Areenale) 但是想干掉他可不 那么容易。我们需要组建一支更 加强大的队伍才行。被关在监狱 钟的 Bartolomao 是非常合适的人 选,我要去救他出来。到绿色区 (域(岡时也是薔戒区)看到守卫 把守的监狱后便确定下目标。从 出 Bartolomes

#### 下京4 一下 四邻

#### LEAVE NO MAN BENIND

逃到 Bartolomeo 的房间外。 他就迫不及待地大阪 Bianca 我的 Bianca 她不要出什么事儿 才好啊! Sianca 一定是他心爱的 女人吧。他冲进房间翻箱倒柜地 尋找 当我还在纳闷为什么会■ 这样的导找方法时。他就从桌子下 他非常愿意一起杀死 Silvio,但是要 先要去 Castello 区救出他的手下。

#### **非兵市阵**

#### **ASSUME THE POSITION**

重整队伍后。敌人仍旧人多势 众。家族同伴被刺杀后,Silvio做了 最充分的准备保护自己。他将自己 的手下分散开,安置在城市各个角 落,不过如果开战,分散的士兵重 新聚集起来仍旧不容易**取**胜。将我 们的佣兵布置在城内吸引住不同地 区敌兵的注意力,才容易向目标下 字。带领佣兵到 Bertolomeo 标记的 ▲个地点杀死敌人 并让佣兵埋伏 在目标地点等待进攻。

#### TWO BIRDS, ONE BLADE

库费排布好之后,到观望点等 博 Bartolomeo 发出进攻的信号。ラ 空中绽开漂亮的烟火。城中刀剑相 撞的火花与夜晚的灯光漫为一片。 Bartolomeo 在市并中与 Dante 短兵相 接。我过去帮助他。Dante 见势不妙 转身逃跑,杀掉冲来的两个守卫后 服着 Bartolomeo 追上 Dante。使用重 武器的 Dante 较难对付。在其攻击 时躲避井还击才能奏效。Dente D



经无法再多抵挡哪怕一次攻击时 Silvio 叫他快逃。妻在5分钟内于 掉两人。否则他们就会坐船逃跑 **追踪并不困难**,船上的战斗比较 麻煩、塊形脊、还没有同伴分散 敵人的注意力。正面硬拼要多变 換站位才能对 Danta 造成伤害。 存先刺杀 Silvio,然后消灭所有杂 展,最后再专心对付 Dante。两个 人的尸体都躺在我面前。我才知 道所有人都被骗了,Silvio 没打算 做什么总督,也不要威尼斯的任 何权利,他所做的一切只是为了 分散我们的注意力。Barbarigo 家 族和他们的首领 Borgia 真正的目 的是赛普罗斯岛(这也是 PSP 版 《刺客信条 血族》的舞台》 这就 是为什么他们要坐船出行的原因。 Bartolomac 感谢我所做的一切。正 真的战士重新执掌了威尼斯的军 欧, 这座美丽的水城终于有了属 于自己的和平和宁静 《《而我没 有心情参与威尼斯人的庆典,我 的下一个目的地非常明确



# ENCHAN 另一个我

1488年

ALTER EGOS

表表演者表示尼斯方式的 有一个人静静地思考。Rosa 看过来,最始我的直接一些想到 么?怎么这么严肃?

今天是我的生日。从我的父 亲和兄弟被害到现在。已经过去 十年,这十年间我一直在刺杀与 此事相关的人。现在终于接近罪 魁祸首了,然而我不知道这一切 到底是为了什么。

不要这么沮丧、Ezio,看这 一件都平的景象:或些都是你的 功劳! Rosa 报指身旁安居乐业 的人们。那它就当生日礼物送给 學學。 **後是到表者享**新的組織 此们明天就要入港了…



的手稿视为珍宝,那么这一定也是 他们的目标。

伊甸园的碎片——当第二片碎 有意帶到是浮的模仿——先角便会 出现——只有先知才能打开密塞的 以亦一。达芬奇重复着手稿中的内 居,事情渐渐有了头绪。当初伯父

機構養这些的时候要还太年繼 根本沒有仔细思考其中的联系 以为只是一个者人的胡思乱想。 而现在想起来,他们杀害我的家 人、Medici家族和总督。一切都 是为了手稿。

#### 耐心之人

#### **ALL THINGS COME TO HE WHO WAITS**

从赛普罗斯回来的船停在港口, 一个守卫抱着什么东西从船上下来,然后飞奔离开。要将货物送给 Longa 我看到伯父马里奥也在

侧的角落露出实来,不追我还下知道他来这里做什么,现在跟踪运货的守卫是最要紧的事情。跟随他来到峭卡煎,他在守卫的要求下重新打包货物。我只有30秒时间观杀他并穿上他的衣服伪装成送货人,并且不能被任何守卫发现。从名侧的

货物堆跳起,攀爬墙壁到顶端 躲 升、个与箭手的视线,从上空直接 跳动目标。

#### 联合作战

#### **PLAY ALONG**

穿上他的衣服、还挺合身、抢起旁边已经放入盒子的货物。在守卫的健保下紧紧跟在他身后,不能有任何一点。差错,不要碰到路入号起他人注意,如果盒子掉了赶紧抢起来跟上前面的了卫、来到30mga面前,我剩杀了周围的一个守卫(Qre。我质问只身一人的

Lorga "先知在哪人?这个盒子中有什么?你们的最终目的又是什么。"

"先知? 我就是先知!" Bong a 如是说。

第一次与 Jorga 交手、设想 到他还会网招。将他打至颜死, 他 会园守卫出来并补满皿,这时不用 管arrga, 尚又所有守卫后, 伯 父、Antonio、Bartolomeo、Joipe 等人都出现在我身旁, dong a 也Da 来了更多守卫。我盯住自己的杀父 仇人 Jorga, 創創砍在他的身 上, 当他奄奄 息时, 我准备上前 彻底解决他,然而成功从我的指尖 留走, 佯败的他将我推倒, 然后转 身仓呈逃走。我起身要追封,忽然 D.包括母亲、Paca在内的所有 人都出现在我面前 原来我身边 的所有人都是刺客。现在还无需抓 住 a read,我们已经得到伊甸园的 苹果,神秘的先知并不存在,他们 已经找到我, 个在他们的"等护下 慢慢成长的男人, 个由他们认练 出來的最强的刺客。

漆黑的夜, 刺客们站在独立的

塔顶,我们重复着刺客的信条。" 切皆为假象,所有4丁为都可47,落 伏在黑暗中。"

我已准备好成为真正的刺客, 伯女章起烧红的钳子在我的手上烙下刺客一族的印记,所有人,我之前认识的 ^,佣兵、母亲,伯父 盗贼首领、妓女,他们每个人都能 从高篇的塔顶纵身跃下,这是信念 之跳。

记忆镁忽然中断,中间数年的记忆片段不知为何而破损,无法读取。再接下来的记忆片段中,时间已经遗居了 10 年。 8 orgia 成为了罗马的教皇。通过汇集起来的意意,为了再次和 Animus 同步,我要找到全部的 30 张手稿(Codex Page),特他们拼接起来可以移移空室的方位。现在所有手稿(Codex Page),将他们拼接起来可以移移。对此,是过快速度则以将。找达芬奇被解密码手稿,将它们全部放在密码墙上,再次和 DNA 中的记忆同步。



# talker 我来,我见,我征服

## 特殊标记

#### A MARKS THE SPOT

将 30 张子稿摆在密码墙壁 的框架内,打开鹰眼,方向缝选 择方块。按 LT 或 ET 旋转,将线 条拼成一张世界地图。把之前在 港口从 Borgia 手中取得的"苹果 放到密码墙前方的石架上。激光射出,但是我们还缺壕后一样东西 第二片伊甸碎片——罗马教皇的李

#### 祝你好逞

#### m bocca al Lupi

最后的任务,渗入西斯廷教

量、刺杀已经成为教皇的 Rodrigo Borgia。来到罗马,借助箱子扒上墙 壁伸出的木头。左行跳到空中悬挂 的木板上,面向墙壁跳跃扒住墙 上突出的砖块,扒住砖块向右跳向 上悬挂木板的木棍,之后再继续向 上发现的状态下才能打开机关开 可以潜行也可以系死所有守卫。 直向前来到教徒聚集的走廊内,这 里一旦被守卫发现就会任务失败

混进教徒群中、康着移动的教徒 在走廊中前进、逐一刺杀守卫。

来到教堂、Borgia 正在传教、 从上层接近他、在悬挂的木板上 一跃而下、将抽剑刺中这个充满



XBOX JET

野心的男人。我以为我的信念已 经超越了 复仇。这个狭隘的意 词,但是我确实等这一刻等了太 久、失去了太多…。安息吧……

我可不这么认为 Borgua 完然没有死,他用自己的黄金禅 伊甸园的碎片,一将我弹 开,并用力地将弹杖砸向地面 一股莫名的力量让大厅内所有为 计级邻能抗拒它的力量? 一他看到 快腰间的接光 "原来是带着,快把它交出来。"

你去死吧。

战士果然就是打仗的命,最后一次享受战斗吧(你马上就要 去见你父亲了)



的教徒。有护甲在,七首剌出的伤口并不是非常严重。在鹰眼下,我找到正面墙壁上的两个机关。分别按下之后,密道的门打开。在祭坛中 Borgia 无能为力地敲打着墙壁。他也不知如何才能打开通往密军的门

我漫步上前。看着这个绝望的 男人,我将袖剑和长剑都扔在地上 不再使用武器。古代遗物和你的 那些下贱伎俩,让我们好好打一场 1891

> 好啊」如果你想这样玩的话。 这里面到底隐藏着什么

他嘲笑道。你们万能的刺客们 竟然不知道密度中到底隐藏着什么 <sup>198</sup>7 那是神居住的地方

你觉得神会住在这里?

当然,罗马虽然不是云中的圣 课,但是至少这里一直飘荡着赞颂 神灵的歌声,有天使在这里飞翔。 进入密室。我将用这苹果和法杖将 神消灭,从而得到他的力量

(成神) 你难道不是教皇吗?

教皇 这只是让我接近神的阶 梯罢了 你以为我会相信那些荒谬 的书经上的内容吗? 它欺骗了人类 数手無力

我将他按在地上。他大声叫着

我不会杀你 杀了你也无法常 回我的家人。 我从他手中夺回法杖 和苹果。它们放出耀眼光芒 墙壁 收入地下,我进入密塞。一个似乎 全息影像形成的女人立于中央。表 将苹果递给她 地告诉我 地死前 名为密理范(Minerya) 而之后又 以一些其他的神灵之名存在。她不 是神。来自其他的地方。他们的科 技要更加发达 能够看透时间,而 人类还未能达到可以接受这些知识 的地步。也许永远不会。她说:"你 也许不能理解我所说的一切,但是 你会将我的话带给世人 这就是你 波选为 先知 的理由。当我们还 活跃于世间时,你们人类依靠人數

什么?谁是 Dearmond? 我 并不明白 等等,没有太多的问 题 i

地末等我的话语完结。便已 消失在无穷的黑暗中



"不同" Lucy 坚决地说

我曾经教过你一次,你就这样报答 我? Vidic 说

你教我,是为了能继续在其他人身。 上进行试验,为了摧毁更多人。 Lisoy 说。 我想起研究案内无数的 Animus

又是这样重复的争论,你仔细回想 一下吧。你一直都是站在我这边的!你手 上沾着他们每个人的鲜血。

这样的争论确实没有任何意义。Video 作品,一个工具,是有过程。 些现代的电棍似乎都失去了力量。子说 Vidic 的所有手下。他无奈境逃走。而我 们也将踏上北去的路程。这些圣殿骑士还 不是最终的敌人,我们前面的路还相当演

那密室中发生的一切到底是怎么回

事? 我完全不明白! 我晕乎乎地说。

世界快毁灭了。地球的磁场也会发生变化。地壳活动非常活跃。如果再这样下去。世界就会完蛋了。而这一切的原因似乎都是我们人类的过情。我们在第二轮中把整个地球搞砸了。 Luoy 也不太确定地解释着一切,这听起来和 2012 大预言。很像

我继续研究录下的磁带。 像的记忆中找寻线索吧

到达北方安全屋的路途还很透远。 不宜迟,我就在车里躺到 Animus 上开始 得觅吧

注: 主线流程光成之后 玩家会重新 回到意大利,继续游戏中各种要素的收集。





# 主要角色一览

# 主要角色



































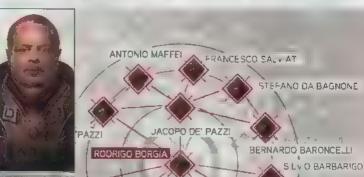






















# 其他内容





#### EXTRA CONTENTS

刺客信条》的故事延展性非 常疆。在现代和中世纪之间交错。 的世界观很庞大。 宿命的传承车 **牢地吸引着玩家,而酶湿难撞的** 剧本如果不加以解释和总结 多地方都无法在心中明了。 剧情 部分根据游戏内容和部分官方资

料 特維軍子游戏之中的健康 **集集牵出来展现在各位面前**。 藏更素部分将为大家带来全部 100 个羽毛的位置、第个雕像位置 和 16 号研究对象留下的全部 20 个象形文字等内容。

# 刺客秘闻

## 第一文明

《刺客信条》、结局全息影像中 的女人Mic a是第 文明 · \*st C。 vation 的最后 名生存者 她身上肩质着巨大的速命。可以确 定的是 她很早以前使已死亡 凯 使是在E/c生活的年代。Minoria 还以更多的与分存在过,可以得知 的是,人类所信奉的神和女神,都 是第一文明的成员、Minoria通过 Eノン直接対しdation。研語、因为 文明可以视知未来 perce vo 通过小 J conty" 样的广志认识时间,他知道原 客和圣党会重新研发第一文明的科 技 Anmus就是如此研发出来的, 她知道 Lasmond 一定会通过 E/C

看到。x段全周影像 而 E/ 也就是 居 青中所说的"先知"了。Mnerva 警示地球会遇到最终的浩劫,数千 年前也曾发生过同样的浩劫 一推 毁第一文明。她说第一又⑪现在已 经找到了一种相上浩乱发生的方法, 他们即将完成的成果隐藏在世界各 此的秘密地点 vact , Lesmond 和现代的刺客一族要成争它们, 党成 他们的研究成果。而浩劫致底是什么 还有待进 步考察, 种解籽是: 号研究对象图下的"实情" 请着后 文7、另一种解释是1017诉说的地 磁反转 corpenet . Hover ... . 其中谈到的太阳纓斑指田柔物质挑 朝 Ciria Mass Fectors, 简 称CMEs,是可以摧毁所有生命的



# 圣堂武士的真实企图

A A Mustim # Rodrigo Borgia。再到现在的 Abstergo,他 们的目标非常明确。 寻找伊甸薛 **婧,找到第一文明,毁灭他们**。 取得他们的科技、控制所有人 消灭所有不受控制的人。借此获



## ☆16 号研究对象 ◎

号研究対象 はままり 6 是 Abstens、在 esmor 之前的 研究对象, L., 说他因为 Armus 上的实验而失去了心智。太严重 的 Joedna Effort 最终让他结 束了舟户的生命 不具在其生命 的最后阶段, 两国自己的鲜丽在 Absuerg 实验室的各个角落涂之 了很多符号和信息。在 Deamind 来之前, Abstargo 的人已经将所

有血迹乱察掉了 仰是有了鹰眼能 力的 Desilond 能看他这些曾经存 在过的印记,在前作中玩家可以在 实验室内查看它们, 第二作开始时 玩家也会看到自己卧室中(应该也 号的卧室 的密集符号, 其中, 前作中的英文需要从布下熵升始 列列反向读取。 B 号通过这些信息 诉说了他所知的实情 包括 20 年 12月2日的大蛟天, 母能就是至 堂武士将伊甸薛片通过卫星发射升 夫控制人类的, 土龙口。



## 16 号留下的视频

限的管在模型的角架中发现 四个植秘的春春交情(4)46) 被解它们后可以得到几秒钟的 视频 20 个连起来成一整段视 胡须(SUBJECT 16 S THE TRUTH VIDEO)。它们是18号在精神彻 底崩溃前在实验员离开房间时通 ·除者 Airen 试验台都下的 他

心(Core)并安装到新的 Animus 试验台(新作中的 Animus 2.0)中。 美美 这并非一段视频,而 是一般记忆,影像中的两人非常 轉產的羅藻編和夏娃,而16号应 **该就是亚当的后裔**。因此才能从 DNA 中得到这段影像。亚当和夏 姓倫出伊甸碎片——苹果,这是 

假想 Lucy 會在萬开时带走记忆核

受害的产物 植木 类意识到苹果的超 高科技 人类的 "清 有"便駕此消失 两个物种" 简的 微争——第一文明 和人患。



# 为什么。"苹果"可以用来控制人类?

苹果 法权强第一文明门人类施力的工具、到底是他们 伊知应片 创造出伊甸碎片来控制人类。还是他们在创造人类创就将人类设定成被伊

甸碎片控制已经不是口题 的关键 尽管如此。我们 知道有一些人们表抗拒忌 种控制 在解开 号 们得知人类历史上的著名 人物和关键事件都是受到 伊甸碎片影响而发生的



## 第一文明的后裔?

**造成 利用的机械。我们**用 大量到亚北和亚洲的黎教系列 由此教们能學想到許多。刺答 他们是否是人类。16号研究对



6千二 最然实情仍是无法烦 作为"心神以神神" 非害是某 

# 第一文明是否是人类? 他们和人类之间的战争结果如何?

是人类的前身、小是获得了的现在。等生命。对于Minerva提到的第 的人类更多的科学成就。我们是法一文明和人类之间的战争,通过现在 确定他们的和技术官先进到河神地。看到的结果可以知道第一文明消亡。 步,也不能确定他们是否真的来自一点人类没有,几点假定人类胜利, 另外一个时间 全日甚至维度、亦 而多堂武士渴求更强的力量。 或是地球的原始性氏。Mireria 说

虽然对于第一文明我们可以知 他们以自己的形象创造了人类。他 道的并不多,但是至于门志确定的。们让人类生存下去,但是他们将人 是,他们并非不死的。也许他们就一类创造得太好一不出作奴隶和下

# Desmond 回到阿泰尔的记忆代表着什么?

并催此地形 (1) 临朐田濱 7 和 kao) 即动脉 并和腹阳毒 神探索过作准多州人的短账 卾 从他的副作用并不明显 0 多还未到 集己**施士斯安**特不由**为**办》 **集的过程学。其中福托阿森尔特用** 接近有一定止戰多級事件所推 触,既然 Dearnord 存在,那么阿泰

製造建了阿農多便予的資金 机体系组织有系统的强力 



# 隐藏要素和支线任务

SECRETS AND SIDE QUESTS I

游戏中很多支线任务 包括用拳头打败 目标的 BFAT UP 在规定时间内经过所 有路标光柱的赛跑 (RACE), 从鸽笼接的 刺客任务、ASSASSINAT ON) 送信任务 (COURIER) 等 隐藏要素非常丰富 在暂 停菜单的 DNA 选项中可以查看不同区 域内收藏要素的完成度。

隐藏要素	源名	數量	<b>鲁</b> 注
观察点	VIEWPOINT	66	上到特殊建筑顶端后按丫同步开启周围区域地图。
	<b>'</b>		找到后带给达芬奇 每四个可以增加一格生命上限 刺杀重要目标后取得的手卷可以为达芬奇提供改造你
密码手稿	CODEX PAGE	30	使用的装备的设计图。因为最后一章必须全部找到才能将流程进行下去,所以推荐在游戏中遇到就收集起来。
स्ट्रियन नामान			每个手稿都有守卫把守 必须杀死守卫或雇佣 NPC 将他们吸引走才能进去取得手稿,推荐分散守卫注意力
			的方法。
封印	SEAL	6	在 6 个刺客古墓 (ASSASIN S TOMB) 中取得封印石盘后可以在 V a 的圣堂内取得阿泰尔的服装
羽毛	FEATHER	100	象征着自由和和平的羽毛悬浮在各个城市的上空取得后送到 Vi a 城母亲旁边房间的箱子中。
宝箱	TREASURE	330	每个宝箱中有一些钱 宝箱的地图可以在各地的艺术品商店购买。
雕像	STATUETTE	8	V la 城中有 8 个雕像。
			每个城市的区域内都有象形文字,用鹰眼可以更明确地发现 普通状态下也可以看到 他们画在墙壁上,
			走到近前打开鹰眼等待一小段时间就会将文字传输给现代的同伴 需要解开一些谜题 比如用放大镜找出
象形文字	GLYPH	20	多幅画中的共同处(伊甸苹果、法杖等)、旋转拼图、按谜语找出特殊部位 选出 5 幅有共同点的画等等。
			每解开一个象形文字可以得到一个几秒钟的视频、全部 20 个取得后,在 DATABASE 的 THE TRUTH 中接 X
			键可以连起来查看所有视频 这是 16 号研究对象留给后来者的信息——SUBLECT 16 S THE TRUTH V.DEO









# 全成就指情

Fly Swatter

	周目流程必得成就 → 1	
The Birth of an Assass.n	Ezio Auditore Da Firenze 出生	-
Arr vederor Abstergo	逃出 Abstergo	
Welcome to the Animus ,	进入 Animus 2 0	
The Pain of Betrayel	1	
Versional	4. 5. Feb. separa .	
Exit the Son		-
Bloody Sunsay	完成 DNA Sequence 4	
Undertaker	F. & Santa Mar a Novel a 下面的刺客占墓(Assass n t	
The Conspirators	- AT DNA Sequence 5	
An Unexpected Journey	完成 DNA Sequence 8	
Bleeding Effec	完成\《综并重新进入 Anmus	-
The Merchant of Venice	完成 DNA Sequence 7	-
The impenetrable Palazzo	完成 DNA Sequence 8	-
Masquerade	-1	
Branca s Man	ANE MA GRAMME	
The Prophet		-
The Vault	完成 DNA Sequence 14	4
A Friend Returns	逃出藏身处(通关)	
	一周百可取得的其他组就	
Venetian Gladiator	A Designation Fill Ed. 1 & Control of the Control o	
I can see your house from here;		-
Hallowad be thy name	THE THE	
Prison Escape		_ = _
	1- 2	
Tobyth Edian or	71 - 1 1 TO	
All Marine, 1 amounts	找到全部 100 个羽毛	-
Tip the eberg	月度限调查一个象形文字解开影响	
A Piece of the Puzzle	BY AN THE PARTY.	- 18.
Vitravian Man	対し、また機能に対象と   単項的対	
reet Cleaner	B TM 1 1 2 1 - 6-4 x A 2 2 8 2 1	
	在 V. Ia 的武器。练场选择 SPECIAL MOVES,学习 JNARMED COMBAT,之后空手时就可以按住 X 键抓沙子丢敌人	
Messer Sandman	- 2 直洋のは4 一・5 一般、無対在地に発布が併足でいた。 水準化り、初度高速、地・気はもまりは最か高。	
	投沙子	
n engles	1. 11. 14. 14. 14. 14. 14. 14. 14. 14. 1	
	同时击倒	
Doctor	先用賽刷中一个 NPC。然后从空中暗杀 💉 。 💮 💮 💮 💮	20
No-h tter	在 "The Cowl Does Not Make the Monk 章节,隐藏为僧侣的守卫血少 开战 全程防御并小心反击	20
Refutation	- 倫 フと語行 - 1 年5の知識性 1 201 -	
Lightning Strike	r按住 RT+A 连续奔跑 100 米 跑就好了,直到解开成就	10
Assass n For ~ e	▼・●・サヤ 可以接刺余任务的 京通・・ペン 5a ・ 1 分 ・ 1 分	
Stea Home	(RACE) 的支线任务	
Art Conno sseur	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	***
your Colors	在所有的城市里都穿一次 Aud tore 的斗篷(Aud tore Cape)	-
Ports Name v	将自己的衣服在 Forli 的纖維店換成 Wet and Ebony 和 Wetland Ivory 两种# 6	-
tractal free	4	
Podesta of Monter gg on	· 《光绪》《名《》 经统》,《广东级建筑《旅行到·加州、富安性行政地方,改藏要求。《各种奖集》 普拉耳	191
I like the view	4 = 4 = 0	
Markur	BIF THE STATE OF THE CONTRACTOR	10
Macho Man	MIN C 1 5 A 1 2 4 4 4 1 1 4 4 4 1 1 4 4 4 4 4 4 4 4	-
H y	相关,使一个人。1544年9月的主张中央部(A A HAT 化氢中 经按照条件或汇算多点的。A	
	POINT 就是这个塔了。完成任务后爬上去同步并信念之跳即可	
Red Light Addict	在妓女身上花 5000 块,需要长时间积累,每次雇佣妓女花 150 块,一共需要 34 次	10
Man of the People	存物上側(4) (***********************************	
Victory les n preparation	取得補剑的所有部件(流程中达芬奇都会给你),升级所有的补给袋(Pouch、栽缝店),购买所有的护甲(铁匠铺	
TOTAL TOTAL DISPOSATION	买所有护甲,并且通过完成 6 个古墓取得阿泰尔的护甲)	
	一周目可能會遭難的惟一成就	

使用飞行器飞行时按住。下锁定敌人 就会飞过去踢倒他们 因为无法选关开始任务,所以如果想一周目取得全成就





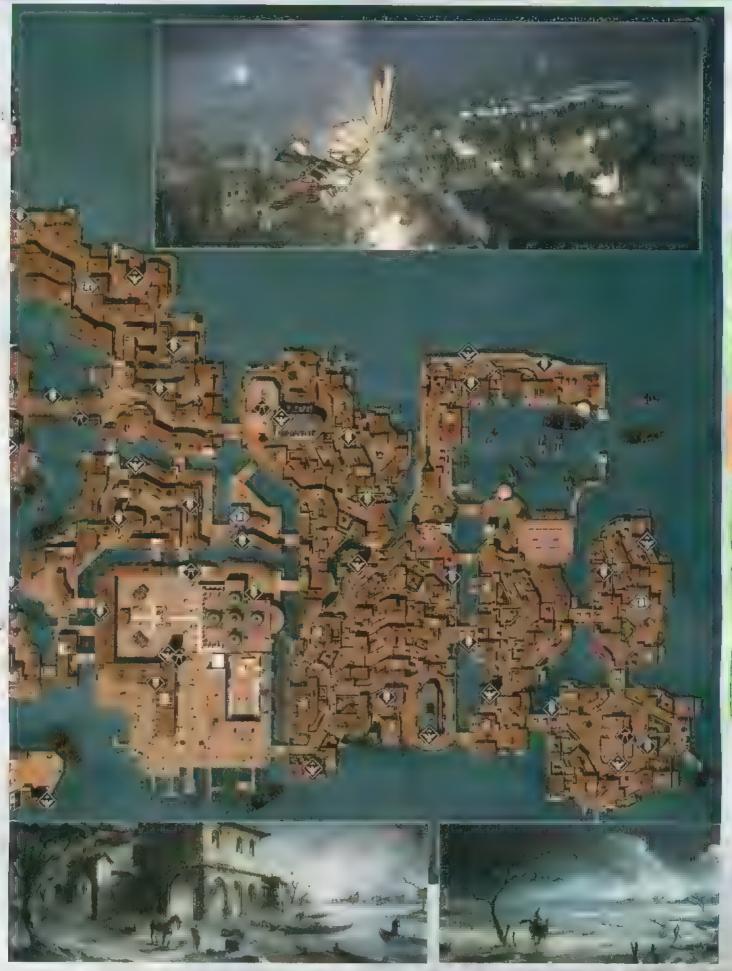














XBOX 360









## 游戏的台前幕后





■ 2005年 東北方 1000年 上水橋の単線は、 単年 | 事法 | 支配的平台原来製物業、機構及 | 1000年 年 年 年 年 年 年 日 年 2 東京 7 即将本国本教等之 | 1000年 2 日 1000年 2 日

2009 年,《野性传奇》再次带着帝姆天才般的智慧和出其不 意的设定因為《表表言》 《作题清解》《美华等名言》 等显示的 《通风味的位置传表证量》 《通玩概的演集 》 演译的对话 编译的标题 多方的演说 多多种语称含量与复数形式游戏 简仿佛真的强力 一種都無色編軟的名割大片世界和《多戏的生器被设置演写》 向他大约 每十次会属措施不安制。 证据现被设置下发展金属映的指演者》 第一条实际之间变为 原表不默之间的效果 原条性一种风情解明 自水等和的外别 不 以融入了解的对 金斯地和萨时战略等等的更多 之成为一家独具魅力的作品。

这样,我将不有的人。例下更然就美国市场。 (2) 例如 完全的对象,并且完成的。 (2) 即他你并不是是国金国金国 由外下的有限的。 可知识的 (3) 但全国 (3) 是 可是国 (3) 即即以及此地体验这种理解的实施。 (3) 中心的 随着新闻的技术。 (4) 本有 (4) 本有 (4) 本的 (4) 和的 (4) 本的 (4) 和的 (4



## 游戏模式与操作说明

TWO SERVICES OF THE PARTY OF TH

## 步行 / 飞行

锁定敌人/下降

移动(按下为跑

冲刺(小队指令)

指定集合地点

- 訪問 小队指令
- **一 跟随(小队指令)**
- 移动到集合位置 金計規制金

琴谱菜单/上升 暫停棄单

#### 1

夏人姓氏 电立管电 重動事情 防御格挡 斧头攻击

有传珠症

控制视角 推环前换瞄准音報 (接下为飞行) 着陆)



开车

美田

加速

#### 刹车/倒车 李后视声

前进 **「我不为复气加速**)

↑:选曲(控制电音)

し、静音

←。上一曲

→· 下一曲



11111111111

控制视角

- 12 Page

一种证明

手刹

主武器开火

次武器开火



# 摩托熔炉全升级列表

行账技 Spoicel Attacks			
英文	中文	效果	火焰点數
эрры	nat Fet	得动处的敌人独位玉面前	30
Rock Kick	据義遇	给敌人一脚猛踢	15
wack Jones	獨為準	特被人 [[到空中 然后最炸到地面	30
ire Shord	<b>麻绵和弦</b>	让敌人烧起来	60
Privvei Silde	能力母步	- 越并 育步 極向 敌 人	15
surgar Capulle	罗马姆士	1 - 脚踹飞屋搬窗锯蛇散人	60

美文	中文	效果	火焰点數
Cama v.	永生さん	肾切的 化造成水物污染	40
Hazor s Edge	刀锋之刃	强化的刀刃 能造成更多近身攻击伤害	40
heat Sucking	吸观疗	将一定程度的敌人伤害够化关自己的生命造	+20
Blandius	嗜血者	斧斗会随着连续砍杀的进行而增加条例力。停止砍杀后又会恢复	20
Back Tuai	黒川	暂可减二 做似中放人对王角造成的伤害	320
ham tighing	重好 小块	被依中的成人共向周围的敌人发出进环人申	20

英文	中文	效果	火焰点數
night v tage	高丘	大麻油洗入中林梅 一一味 双击的 医阴利杀货力	×20
ihredders	斯製	<b>火幅减。告他的继委冷却时间</b>	75
brawlers	利。	1 幅增加近载连指时的吉他取击力	2F.
Destroyers	毁灭	中度增加。直截连招时的吉他攻击力	75
yromaniar s	烈火	加强发动火焰攻击 P vo 附的强度和条伤力	225
sipar Shakars	强带	大幅牌旅港 Ji 面准多 Earnsmake 时的改正 自和条约力	25

英文	中文	效果	火焰点數
The Valkyria	女武神	<b>泰坦族的涂坡图</b> 第	20
Chrome Vengeones	合金复仇	整体用白色台金包架 敌人眼中最后的图像会是倒映 在车身上的它们自己扭曲的而孔	20
Age of Hades	死神世纪	死亡的主肠能让你的敌人知道你从来不指望也身不老	40
Man Ester	救人 族	Zau a 柳庙总是有很多秘密 也包括这幅余装的设计	30
Wayon of Plones	白骨车	放心不会有人把这些成公司班车的	40
ter Painthei	借耕物	在即作此途號中是有何可理物學到佈案	30

美文	中文	效果	火焰点數
r at ucerei	114 at 5 Tip.	年光文末2年9年5月	180
Machine Gun	机枪	<b>在头安装机枪</b>	45
Musike Launcher	人物弹	童伤力强 粘度低的大箭发射器	90
sa Philosper	1 1年春朝	河芒闪电发电器	780

英文	中文	效果	火焰点數
M L Dropper	建改	后 - 類別型。的武器	86
Side Burners	侧燃	两侧安装火焰喷射器	40
wh Wowfer	可腐	东西领安护手机会杨声器 直接为开杂兵	160



英文	中文	效果	火焰点数
cota N bollar ser	额外部 毛滿殿雛		ZU
Joub e Nitre	双倍氮气		4D
Tr ple Nitro	- 倍氫气		
big Altio	通过完成支线任务获得)		J
Extra Armor	額外柴甲		50
ven Mare Aimoi	更多物外被甲		06
A Touch Too Much Armoi	多到止你想吐的装甲		50
Mouth of Meta.	<b>车</b> 載电台	上仰聆听来自振 穿之神的声音 在	
INIDAM. D. MIGES.	平載电台	驰骋时能欣赏音乐	
Performance Package	初级性能升级包		25
Purfor≜ ance lpgrade	中级性能升提包		50
ertarmanne Overk I	高物對能升級包		75

展集製造業 等本本人権制度、予禁を表現。 ・ a Ha ford

Emperation victions

Eddie Riggs

The Baron

Gardian of Meta

General importure

, a Ha ford

Mangua

N. Masser

Lars Ha ford

Opher a

Drowned Opheria



## 野生怪物生态与应对方法

■射機管真生層在重異世界中的身生功能,直新尔曼面对的意义并不达这些。它们和这片微幻的主观一样,更是由于的情绪这种种重量的失。 重价有的温暖、在的具有象击性,有的和初展这点的类似有详,所以在正式养殖的技术让他们好经认识它的证

MIHIM

## 吸附性 Fan Leeches

只有在乐队大战(875 模式)启动时它们才会 出现。它们并不会主动攻击你。而是会附在粉丝喷 1000 是要整理 自必须是常位们经确立并能召集 你的粉丝



## 火化基里 Sparkplus Bugs

当你在荒郊野外看到这面闪闪发光的虫群的 東黃條你有飞車姜灣 要「華家」 到达一定数量就能解开成款、详见她图和成就指面。

· Orthodoxydays hade

# 大荆非 Wicken

长着金属尖刺。在地上起来爬去的刺猬,主要 

## KAR Raptor Eth

长着巨大金属犄角的驼鹿。三五成群的出现 **医癫痫性肠经髓处照别 课者休慮以康嘉的界內律** 事以享受追溯 并搜究专门的乐器 空仰不全这样 攻击人类。麻痹后可骑乘

### 雅井 Tollush

长着金属盔甲和背刺的巨兽。分布于巨剑阵 看天前原辦近。 **主**數它們等不像優別的次角度或利 **间得别林定好。此后真实实生性。以非后能害**忘知

## \* Kill Rayorfore Board

烽火草原上这些发狂的野猪、四肢退化,形似 東托 移动运道 是凶悍的港牙标志看它们具有加 非常危险。不慎进入野猪群模快加会美命 **数你能成功驯服一兵。那么可以当成一辆摩托车** 骑乘。在游戏世界星星处设建

#### 小型蜘蛛 Small Spidera

在金泽密数支王(Messal Chronical 的景大明小成 《社**服的小蜘蛛**》下雕道灭 《是很矮人

## Old Medison Spiders

用有电池等电影中国的图象。不会是影响, **生角类** 茶

# 极富攻击性的中型蜘蛛。全身为金属质地。利



## Hextadan District

这些生活在铁头山附近的史前乳齿掌。在 雪地中变异出了全金属的巨齿。如果你足够幸 那么可以驯服身躯庞大的它们,跨上背部骑乘

## Lazer Panther W 1

用于重好推荐水南东地来说 博斯得 电二束 如言實革的伟大乐队。 不仅知過 自由属世界的常 带雨林里你真的能碰上这些怪物。和普通的黑豹不 同,它们的双眼真的会发射激光。在昏暗、雾气重 雪的丛林沼泽神 你很可能全樣一家財銀招到 意识到隐蔽的角落里躲着这样的豹子。安全起见 利用你的肌肉车撞死或扫射它们是消灭它们的好力 法。如果你愿意。可以骑秉

## Quillolar # + !

**医皇长基权承委关系延龄等异生制造体等推**! 什么、沒稱。它们从顧表會《自己》(1941年) 董界而東 这些在果湖海游游的開酶主管新尔而快測。 医鱼 动攻击人类。你要弄倒它们最好别徒李,而是开着 肌肉车撞击为妙。当然如果你愿意,可以骑乘它们。

## Sichle Warith | 3 1 1 1

医多面嗅镜刀模引,或型象为前径有水常林不明度 下重地加从你头项等出来。简直只要类现成体之第 它们就会毫不犹豫地开始攻击。对着半空乱挥斧头 是没用的,利用吉他攻击发出闪电,它们才会捧落 联致高核保護器 110 基配验 医胃胃胃毒素植含 只镰刀怪同时围住

#### Rougen Steed W. A. E.

PROPERTY OF THE PARTY OF THE PA 1.并是据数据。在2.非典二章的原则 (种用24)的用助效率 F会 在增数量通见请证

A IIII Hilling



## 多火模式全兵种资料。



野仙传者》的单人游戏模式保养潮通、临洮人原地展开核心游戏模式。智时故障:PTD,模型的战斗。肯在多人游戏模式(Dkinnen)中,观察可以 寫外數多系作環境的感觉。哪受更遊走一般传統的是一些不能是以下,很求中所有可理性的具体。根关的技能和使用技巧对于某人被攻中后拥也可作为争争。

# 玩法解说

**利尔中位斯斯州苏斯兰州沿州市队将被一电放是人国山间一直根据地景和旅游游为淮河 电影电影电影电影和电影电影和电影的电影** 



# 铁头党势力

## 英雄角色

## Eddie Rigge

與果说控訴進入與的領袖。那么被撤五集管基款的支援則是領義批夫 的最高領持。得廣的推統沒客樂災稅的人情。即使艾德长出不暴盡的繼續 B.传教在用前己手具的养头和害怕。和金属世界的恶度斗争等



#### 

PARTIE AND THE PARTIES OF THE PARTIE

#### 

的重量包围就要用这指。同时对于打乱敌人一波 渡来袭的节奏也有奇效。

#### IN SETE OF Bring It on Home

3%,有序有地深的形式,更好的地面会先 运研告的他人都是进步,更会来说从是第一位 **美** 

#### F性的呼吸 Call of The Write

區鐵斯外的野兽非常其你的由敌人

#### 石地当前 Rock Black

14条法 - 佛芸·福祉和 - 李典 -

#### 万丈最光 Light of Dawn

召唤出一道绚丽的目出。熊让铁头党所有单 **医对称人的克雷牧果实施** 医神经 施加的附加效果也会失效

#### 1. 7 1 1 1 1 1 1 1 1



★查遇經濟的最初最高 與。艾迪接近后按 A 加入,可以亲自指 擇四人一组的罐头男摧毀指定的目标。

#### 會作技能

#### 事动兵面 Mahilo Mash Pil

与女理合作是《围绕在文型周围 组队出击

## \* Fire Earons

企这些生态度素的火氣房等活下。 內理一理由要么就是下一端數斗。要么 就是下一瓶好酒。他们特点是机动性极 好、移动速度快,迅速对敌人实施打击。

## 會作技能

#### 大岩园 line of Fire

北遠親上京托車之府可以利用報資的速度賞或火海蘭 是一種地別 「時的職人價預復」「火烙關例」 這时候和果實达正巧和一样供益禁煙 那么敢人就难逃被打成马蜂窝的命运了。

## Headoplittens

化色素测量等系的指数模型 多根 大 网络直接射穿在人的胸膜

## Thunderhouse

是要托,可以给附近的我方士兵治疗。 召喚成本更是只需要 90 粉丝,非常划算。不过他们不是攻击型单位,因此注 意保护他们,让他们能正常为你工作。

## 合作技能 (

#### 慶音穿脂 Somic Stun

## 用传女 Razon Gents

这些辣妹是适合远程攻击的兵种。 人人手里都握着一把闪亮的猎枪,适合 用来与铁头党配合。一起围剿敌人



#### **古声的思维和了**

## 食作技能

## 牌上美人地 Shoulder Mounted Cannon

义通查法一位深述知识的言的音机 兼为一个移动地会 化力换率 计消灭法个种型目标非常有效。但对能人的截良时就是得领无力

#### 會作技能

#### 秦头重□ Fenheade Marphe

连續 **是就**上於新導之器 新完全長去了**等**功能如 **受滅**一 个杀伤力增强的鱼叉炮塔。请注意 进入合作模式的时候,每子完全不



CONTRACTOR

#### Bouncer

保镖是一群彪悍的肌肉男,而且基 本上只用拳头说话。他们血厚,且攻击 有力、糖保你的每个军团里都有一到两 个保镖,你就能无规敌人的载具了



## 合作技能

#### 挑跳保镖 Pouncing Bouncers

下可继续规则亦作污法整向达的英雄安勒拜交流的引出,被举起来 (种到散阵点:被快拳压到的疑则是位,重则检查,此英语会用来来来 敌人的杂兵,置慑载具

#### 乐队打杂男 Pondies

背着巨大喇叭的乐队打杂男是最好。 較電氣養坏者。他们無用巨大的事例制 造出和建筑物谐振的音渡,导致再坚固 **前建筑都会变成亚高油**。经有他们有着 **与功能,能不惊攻黎人能靠美美难** 



#### 合作技能

#### ■連貫道 Feedback Blast

歷来被華人的粉丝彩練夢还開合這不同



#### Metal Beaut 在剧情战役中到了游戏后期 可以骑乘的怪物、同样是在一场 对战的中后期才会被创造的单位 这些来自沼泽丛林地带的 猛兽被驯服后会对指定单 位喷射出火焰。用来大 面积消灭敌人的步兵单 位非常有效。可惜的是 它们昂贵,且占用 4 个部 队格数。你在军中有这么 兩只足够了

#### 會作技能

#### 燃燒吐息 Nalitasis Fram Nell

艾迪骑上怪物的背部 之后可以操控怪物行进的 方向。并发动火焰吐息技 能,像用灭火器那样地到 处杀人放火。



#### 看演压路机 Rock Crusher



这是你的终极移动舞台,也是 辆长了轮子的死亡堡垒, 可以把火 辣的重金属表演送到敌人家门口。 轉名不仅可以當該最終火燒職策 更能提供馬圖表方单位的法可一県 **『真魔強烈的告乐潜发他们的校准** 

輸出。当然这么强大的玩意儿造价 不菲,要求你完成所有的大舞台升 级、而且每支军队只能有一个 移 动起来也是所有载具中最慢的。记 柱判断战场形势。确定你是不是要 用这舞台做最后的审判。

## 合作控膜

## 金屬众神之刊台 Blade of the Metal Gods

在沙州是第个新华国里公司,由最级体化全体的前,该国教下的。 

# **建落末日阵营**



### 随春的奥菲蘭亚 Drowned Ophelia



如果你还没玩单人战役剧情模式,那么我建议你最好别得往下看了)剧透赞告。先把事人游戏通关再来玩比较好当然如果你已经通关,且对剧爱免疫,那么我们都知道,在剿情中艾迪"背叛"了奥菲丽亚战海自秦,结果被大魔王多弗克勒斯利用,或了他的邪恶势力的一员干将。是统帅堕落宋日阵营的颓废女魔头

#### Mile Silongs

对着敌方将领使用,能够让其暂时闭嘴,无 去使用古他,尽管敌方英雄还是可以使用物理攻击,但是无法召唤新的兵种,无法用吉他独奏。 都会大大延缓乃至扭转当前的战局。用来干扰对 方的作战计划和扩张步骤再好不过

#### 漫天無洞 Black Tear Infusion

#### 

发动这个特技之后会掀起一阵乌云风暴笼罩 故人。让敌方暂时无法召唤新的士兵。

#### 職影爆发 Shadow Blast

发动之后奥菲丽亚的周围会爆发出一股墨汁 般的黑色液体、攻击周围的敌方单位。注意这招 的攻击力和攻击范围都有限,适合去破坏敌人的 远程攻击单位

#### 谁异面纱 Veil of Deceit

发动此技能后、奧菲丽亚周围的部队会选入 隐形状态。可以神不知鬼不觉地潜入敌人的关键 部位攻击。注意你的部队一旦发动攻击。隐形状态就会失效

#### 西灵课界 Calorul Mismrection

这个特技发动后,全召唤出一只部队的幻影。 在敌人看来仿佛真的有一支部队来进犯,而实际 上不会对敌人造成任何伤害。如果受到敌人的伤害,这只幻影部队会自动消失。不用担心。这支部队不会占用你的任何粉丝。适合用来在恰当的时机误导敌人,混淆视听

#### ●泪天堂 Weening Heavens

这是堕落末日势力的最强终极技能。一旦发动,漫天的黑泪就会从奥菲丽亚的舞台基地飞向 指定地点(无论奥菲丽亚站在哪里),造成的破坏力是如此巨大,以至于不仅对杂兵,甚至都可以对敌人的大型载兵施放

#### 战斗单位

## 14 Janua Digger

掘墓人是本方量基本的步兵近战兵种,尽管速度不是 漢數 假是或群蛛队的振動人足够造成极大的伤害。 厚容 ■ 十異點更為用六十餘队情報。 示法 个美语也是还有 《个编纂》、 应该说还是相当规算集 ■ 美和斯蒂·女儿》 细塞人去扫荡敌人是非常有效的

#### CONTRACTOR OF THE PARTY.

## 合作技能

#### 给我挖个坟 Dig Me A Grave

奥菲丽亚可以钻入摇墓人挖的坑,然后通过地下通道 "我们这一一是时机底就可以摆绳闸挡,竟成姜似头看 据外的为据文章。这个特殊可以有些熟藏而至是艰难人者 防修、准备预测的腹背。

## 具肚性 Ratgue

这些恶心而奇怪的生物究竟是怎么可以在肚子皇宫。 纳这么多老鼠的,无人知晓。不过他们的杀伤力的 确很强。他们的攻击方式是把一群群的病疫老鼠 从肚子皇呕吐出来。老鼠会包围被攻击的敌人 适合用来耗尽敌人的近战单位。不过 150 个粉 丝的它们并不便宜。一般一次战役有个一两只 就足够了

#### 合作技能

#### 肚怀鬼胎 inside the Bally of the Beast

金个技術技術以前 (2) 本外資本 (2) 學是是於極端於平衡。 生物調而以油無關 到处吐出老鼠攻击故人 尤其适合去与对方 的关键角色程件、乾大面积消灭敌人杂兵、

#### But.

新娘们打着诡异的两伞 穿着婚纱 不停地游走在战场上,寻找自己失踪的新郎。这些看起来恐怖的生物却并没有攻击 性,而是会起到削弱敌方部队的效果。她 们所到的地方都会下起酶气的暴风雨。这 些雨水会减慢敌人的速度和攻击速率。被 攻击时,新娘们会发出闪电连击作为防御。但总的来说她们的攻击力有限。



## Drugble

这种古典旧式的充气挺看起来像一个 漂浮的脏气球 颠荡在敌人脑袋上时 能 起到削弱敌人 使其遭受更多伤害的作用 由于是罕见的飞空单位。因此不受地面单 位和载具的影响。由此极其适合用来摧毁 致人的纪念品贩卖台。由于每次只能召购 一个充气飞艇,所以只有到目的明确时才 召唤它。不然纯属浪费资源



#### 金作技能

#### 現で之前 | Beadly Pance

具於舒樂的沒有行為或出性授制。《華麗美術傳教》。 是当為美 需查和新練食作的,就会沒剩本高的第三之類。她们一起舞蹈时,实 的闪电云就会向周围的散人從射出一種遊闪电。學著闪电的直接传奏到 下限。但是能起到崇宗校開。從其他美位创造可美的除毒和食

#### 會作技能

#### 

全理一个便有整在概定并的法律 具型制度多数增生的条件的 形式被场上空 纤维河可帕的骨灰 全型骨灰焊接到酸大身上的会类的 事材 可得有在大平身上对脑袋包围治水效器 化单位可以即有效型 比较大麻痹 比在阿克里

## Frightwige

海行多區員的接換層次到無須海海 定去洗損因的裝飾。以數已度得更美關 強们不知道的是。更幾何死而。這些没 應过無沿海海水的美景景金海帶等头便 思掛較數。化你令人遊供的個世標。 為任物完備所以任意棒緒如触角條的头 數进行道程束備。 是是顯著末日军团最 值得母素帕萊也性单位。不过他们的那 聯連度一類。但此事學是歷史宣传百時 職份的近後無色。以這此值表是不行事 得心应用的原因模式



连相》等為前、完全有稱一定表面 所用用。 该签次特果然功能实验也的前 表现 严持象征。收款表面,的都以现在 必是對为程度的技士量。 定律还能上于 等例。 在战场上, 影像是建度者快的场 条单位。 被够迅速消灭的人前还是。 而知 及都来当无味的速度被够让他们更禁地道 条次的。 它们他一的缺点就是太真。 更多 一个部队指数对心的一个数据才是有明。 有 一大都是喜大的配金。 一个交换的人。 也上我可以把片边至至二大子的转物。



## 合作技能

AND THE PROPERTY.

## 

## 合作核膜

THE STATE OF THE PARTY OF THE P

#### 

APRIMATERAL DISTRIBUTION OF THE PROPERTY OF TH

#### 风琴战车 (1)

这是一台造型优美、却能演奏出死亡 协奏曲的战车。战车本身没有任何主动攻 击能力。它们革不停播放风琴音乐桨削弱



#### 食作技能

#### 





### 合作技能

#### 

具非確認作者表示的報题 具成形式 "等别" 化公益中间消的数 「中央所就会是有" 作果的人类公果特别类解源。这是一个很好的区域 "你我们" 一個主一性的未婚的 因《非常有效

# Mar Lightning Rod



之神变矣,其电大师的秦英河、大美術的地方向特定的數人學數 國方內物 不考達价昂貴 但是当你揭布一辆闪电车的时候你就会发现有是 的投資完全值得 召唤以电车和你的步月单值 如摄音点 是表演 体象 发现对敌人的大部分步兵你将攻无不克

#### 合作技能

#### JUNE 10 10 Lieu the Lightnian

PARAMETERS AND THE STREET, MANUAL DAY, MANUAL PROPERTY AND THE STREET, MANUAL PROPERTY AND THE



## Will Tree Back

和飞空胚一样,你一次只能召喚一个 育树怪。背树怪背上长着一棵诡异的枯树 它们几乎不说话,而更喜欢让那群绕着枯 树飞的乌鸦来表达他们的喜好和愤怒,这 是终极的远程攻击单位,成群的乌鸦几乎 可以摧毁一切它瞄准的单位。由于身形巨 大,能吸引敌人所有的注意力。所以其他 单位可以自如的展开攻击



A THE PARTY OF THE

## 會作技能

or Millitte

#### 

# **南环里团阵营**

#### 

#### 多元克勒斯 Deuteulus



多弗克勒斯是暗环军团的 显帝与最高领袖。他坚信痛苦 不过是通往神圣的必经之路 他的使命就是让每一个活人 都生活在恐惧与死亡的阴影一个, 中。尽管他也任命了白狮王仆 为他的将军统领,但那也不过 是用来控制人类数目的雕虫, 放展了。这只浑身皮囊,面目 没好的邪恶大魔头将是摇滚世 界能否走出黑暗的关键

#### 

#### 诅咒 Curse

但咒会让周围的敌人包围在有毒的鲜血和 毒气中,对其持续造成伤害。尽管这并非你的曲 谱里最快造成杀伤的一支,但是这段曲子能让你 身陷一大堆敌人围攻的时候暂时解围,等待援兵 赶到。

#### 福嶼飞车摩托怪 Summon Tick Chonners

飞车摩托怪是一群特别的战斗单位,它们不占用你的部队格数,也不消耗粉丝。只有用这支劲爆的曲子才能鼓动它们加入战斗,直到它们被敌人杀死。这可以给你的部队做一个迅速的兵力补充。

#### 召喚翻尋騰包 Summon Agony Boil

使用之后,她面上会生长一个巨型的脓包。 着时间的流逝,最终会炸裂,将脓汁喷溅得到处都 是。可以说这是完美的地雷。可以用来保护关键地 带不被敌人侵袭

#### 死亡发射 Launch of Beath

只有在召唤了滴血死亡(Bleeding Death)兵 种之后、才需要弹奏这支独奏曲目,用来开炮。 发射铁镜子

#### 燃焼天空 Skies Afire

洋奏这一曲之后,天空就会仿佛烧着了一般红亮起来,夏出万丈光芒,并增加所有友军的杀伤力。 友军单位高舞台越近,效力越强。这基本上是个防闭曲目。当你的地盘上爬满了敌人的单位,两军是 战不下时,你不妨试试这一曲

#### 海滩 hartyrdom

殉难其实是一种牺牲仪式,免许你献出一大部分自己的恶魔之血,用来治疗并祝福周围的友军。 所以选择在自己血厚,而部队伤亡惨重的时候使用 较为有效。

## 战斗单位

THE PARTY IN

### 機斗慘女 Barte Man

这些战斗修女是一些修长的怪物,但是她们的技能 重要为 最具確女能进行还身裁斗 治疗附近的单位 著 直还能重新资金 只看要表 下槽或点整章可以获得这么 好用的单位 重设事本要定量应证存至理本是应验们的作用

#### STATE OF THE PARTY OF THE PARTY

合作技能

#### 多度召唤者 Master of Puppers

成斗传女的合作技能就是召唤灵魂吻者(Sou

#### 成争数父 Warfather

高貴的战争教义代表。李素早夜的精美計畫 原 不停地念叨不洁的经文。向一定范围内的敌人发动攻击。 影談斗传表一样。他们同议一边发表一边强度高高级的 种。因此他们是军团中不可或缺的成员

#### 合作技能

#### 急發音噪音 Demon Summoner

- Cherry Charles

#### WHAT Overblesses

多数的基本的的第三人称单数 一个不够的地震和中的第三人称形式 分别也可是对应不多。 医电路电路



更明。 中分定

#### 合作技能

#### 本言在上的召唤 Summon From On High

#### 退津防者 Soul Kusm



灵魂吻者是一群拥有剪刀头的皮衣怪物。这些近战地面单位是暗环军团的核心。它们就是并锋女一起"对",适合萧宗演灭大张的意义步奏。取起念温景变度。聚召请一段直前复魂崩毒的温,是是从一个高阶战争器。那里召唤一只神圣战斗修女(Divine Buttle Nem)

LANGE THE PROPERTY OF THE PARTY OF THE PARTY

## 會作技能

#### EC2 Kiss of Death

### 文明 Screamwagon

尖叫车是能提升我方成 所的辅助单位。可以给那 则的京草减少数升伤者。等 心伤害精进,等加肤新单位 等名集基则

13 14 13 14 15 23

amillin

#### 當體養珠事 Skull Rakes

能树体理是次等。 直接省(1965) 正先清量操。 只要他们得到有款。 正是不中的差式与谐。 你看来都有好不 一 这一 美社是掉此来被 以单独组成一个兵团



#### 合作性質

#### |古機制等者||Skull Crasher

多用充配新和配数链球子合作 前期的记录。 医神经行业的 例处攻在 法形 医奇伊力的强力 医定理数据 工程 不完全的 只用电打风下。

### Heart Cutter

这其实是一辆和敌人的载具同归于 尽的自毁载具。需要消耗高达5 格部队 连续税250 前标金 下边 通過下達 适了統一定要把它用到刀刃上



## 会作技能

#### 心界无绝测 Beart Acht

多角光粉有与碎心有象具合作的时候。 第四次采用金把多角光物 序的心理取出放到车 ) 变化出触逻辑探查器 反连领可以射和太脏等 复数数天主器 或某性地面部科

#### 合作技能

#### Fig Suikes and Buffs

▶簿元曹霸市以東坐并秦 空这辆尖叫车,并对周围人施 加抚摸等能力



这是一群奇怪的生物。 次你就能通过战斗修女召唤来一队,其中有四只具有攻击性的乌人,最后一个则是没有攻击性的奴隶,而且背上插满了茅,承受着痛苦。这些远程攻击单位能制造暗环军团最可怕的远距离攻击。 同样,要召唤惩罚派对,要先从高阶战争教父那里召唤一只神圣战斗修女



**建筑建筑,全位于其**种

#### 合作措施

定期

5

## 矛之恐惧 Fear the Spears

優而養別的合作養蓋先并多角素整新身上皮膚的有關。 唯蒙出華條 續消的血矛,扔向敌人。

#### Pain Lifter

虽然这辆车的名字叫作应却痛苦。 实际上却是不断给敌人带来痛苦。这辆 车会向敌人发射一个个客球。客球爆裂 后会对敌人造成重大伤害。非常合适用 来拆迁敌人的建筑,抢到粉丝矿



#### 合作技能

The Desput

#### 香疹无止境 Auony Balls

#### 11 Hale Cage

本作失業 美麗的仇候平美順种巨人型怪物。他们不能直接伤害对于但是和灵魂吻者一起配对时,仇恨牢笼就会成为移动的死亡陷阱。用仇恨牢笼先去削弱敌人的力量,转移注意力,之后就可以猛攻了

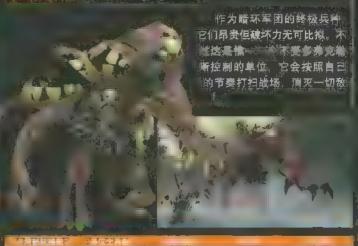


## 合作技能

#### 仇恨諸步 Hate Stomp

進一會作授能率常**並這直接** - 阿爾克敦人 多東克勒斯金屬阿根 等头上 在战场上到处乱跳。不过黑知道仇恨率第八器劝模很慢。每以 请保你要消灭的意人就在附近 三金亚洲迷路

## MINE Bleeding Death



## 合作技能

#### 30 ...









## 单头战役剧情攻略



# 企用时代欢迎作。 □ In 代欢迎作。

Special

又適身处一个死亡祭坛、周围有四五个红衣祭司(Druids)在念念有词地召唤着什么。你以为他们是你的仆从,而恰恰相反——他们手持利到。目露凶光向你扑来。这时你一口气冲到祭坛中央,接了鑑拿起一把插着的斧头。再按 A 體就可以将第一波扑上来的祭司干净利路地劈成碎渣。

紧接着第二波敌人会再次表表,返身跑上祭坛阶梯,再次接下来,返身跑上祭坛阶梯,再次接下建取得你的第一把电古他克莱门门以召唤闪电攻击,暂时麻痹红衣祭司,在利用斧头攻击就可以达到事中功倍的效果。注意连续弹奏电音他会使琴弦升温变红,需要等待其个却后才能再次使用。将来通过外却时间

这时游戏会提示你量简单的连

THE STATE OF THE S

一开始你会被四名景司形成的 西南宫海域。同时清明 发动山崩地裂。破解力场。有景司 逐一消灭。

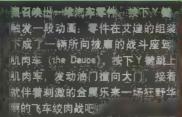
接下来触发一般剧情动图 个叫臭非丽亚(Ophesia)的漂亮 组属然出现在这个阴暗诡异的

A STORE THE

她说明曹己站在你这边,于是你们 **同个没有过多考虑就组成了双人战** 中小队。奥菲丽亚加入队伍后,你 可以走到她身边、按下丫鬟发动台 体攻击。奥菲丽亚会站上你的肩头 并被你"发射"出去,劈砍敌人 造成巨大伤害。这招对付难缠的战 制修女特别有效。另外,遭时地便 開山崩地製攻击,破坏场景。直接 死敌人也是聪明的方法

路杀到通道尽头 艾迪和奥 非丽亚被一扇巨大的门挡住了去路。 **题过门罐,**艾迪看到一大群敌人正 在袭来。这该如何是好,不用害怕 本来推布大厅的第一法 使看到 个可以外起的表数量值 学会游戏中的第一个古他独奏曲目 遗迹召唤(Halia Raisen)。根据游戏 提示,按使RT量,并用摇杆选择独 養(solo) 曲目,根据屏幕上的按键 提示完成演奏。(如果你玩过类似《吉 他英雄》、《摇滚乐团》的音乐类游戏 那么这对你来说绝对是小菜一碟。

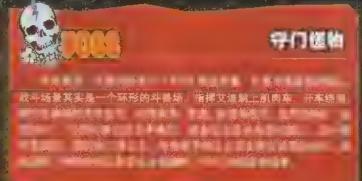
神奇的事情再次发生。独奏曲



一路上基本你只要猛踩浪门即 可、任何挡路的祭司、修女都会 被你的肌肉车撞飞。惟一可能给 你造成麻烦的就是仇恨牢笼(Hate Cages),它们长着两条长腿,专门 在你的行进路线上设置障碍,注意 不要被它们踩到或挡住,适时切换 左右车道。在拐弯的时候也要控制 车速,如果不小心连人带车飞出轨 道之外,掉下深渊,那就只有从头 来过

在一路狂奔之后,你再次来到 扇阴暗的大门前。这黑满眼尸骨 阴森恐怖。一群红衣祭司又聚在一 起图谋不轨。肌肉车将他们碾压成 肉末之后,你将迎来游戏的第一场 BOSS 被





BOSS虽然消灭,但是艾迪和奥 菲丽亚还是被大门给困住了 这时 候事菲爾亚发東不非河的机美 迪在得到信号后走近大门左侧的机 关、按下▲和×ć 发动山崩地裂 破坏机关,大门便会开启。接下来 会有一段过场动画、早就对奥菲丽 亚动心的艾迪正欲用"强式热物" 亲吻她,突然被没有死绝的守门怪 打斷。

劇情桥段过去之后,两人再次 義上肌肉率。下面又是一段紧张制 激的飞车戏码。操控好肌肉车,及 时躲开崩塌的桥面,在量后华丽的 断桥飞跃之后,艾迪和奥菲丽亚有 惊无险地开车抵达终点。——康兽嘴 太厂

与此同时,过场动画向我们歷

示。在废墟和尸堆之中、邪恶廪王 多弗克勒斯 (Dovioulus, 由曾主演 洛基恐怖秀》Rocky Horror Picture Show 的电影明显 Tim Curry 配音) 检视了艾迪他们留下的残局。发现 了異菲丽亚的蛛丝马透,并开始了 也的邪恶计划……

在自动记录之后,玩家来到了 开放式的大地图,游戏从这里可说 才真正开始。阮家可以按下返回按 扭、查看当前的游戏地图,并在任 务点之间切换。在地图中按下A领 当前的任务点就会在游戏场景中发 出一道冲天的光柱,筑家远远就能 看到。朝著光柱进发,就能接受当 前的任务。注意,玩家可以在已开 放的地图中自由探索、自主选择继 峽主线任务,或进行支线任务。



## CHAPTER2 南區納底透港!

文 章子要是发展剧情 靱 零环境和为进 苯的石对做件 备, 并无战。内容。

Е№4 Бак ер. Т 片风光雄奇的平原 争处在两 巨大的石碗, 真刺天宝- 这壁是 史前泰坦族 Titars 曾经钱。 回的, 地方 现在则是《紫绣桶扎 斯 哈代徳 Lars + it た 和他的妹妹丽培 后弗德 Lita Hiror 及其產業抵抗組件的

操纵之正去死拉斯对话、过 场动画中文代字重要情节 團菲 施亚利帕地 直在闹划拐, 而一 大金色秀友的抗斯颇看摇滚明星 的风范, 他 眼就込出了芝声腰 带扎上的警头下是这个世界里传 说中的"永恒的大祖 **開**10.5 文登 rmas wer 根据。1 占老的预言。当提業世界隔入危 和 的时候、曝料式登会从异世界沿 唤来 名英雄, 藏敕之寺上眈、戟 者心压裤毁记。

艾国町子之后有中方里繁生 馬么我就業然要成數世主で罪9 不 过母关系, 作为世界时外的手队经 **世。他歷幸擦掌性希带领应抗军去** 贏得自由 幔着, 拉斯吉斯艾曲 英陈上没有什么反抗军 这片土地 上的青年男女都被白狮王(Cenera Triwhyte 专现役子 艾迅决定 先去解放牡劳力 再去解放姑娘位。

在继续上线之前,建设1家先 做 些准备。首先在图制斯对话不 **心な有・座石刻遺迹。激活它禁止** 会学会第 独奏 母晚肌肉车 Charmon Le ce 。这个独奏可 以上你在野9 随时随地召唤代步士 真。姚骅在广阔的大地: 更有许 多任务 逐渐依靠 文部肌肉车

香毒吨图, 找到最近的 处摩

- 純熔炉 Motor Jack 。 摩托熔 炉的特点量周围岔生长。 片造型音 特的红色花朵 每当你看见这样醒 口的花位,就应该拿出告他,弹奏 遗迹召唤独奏,从而升起 座摩托 焰炉。主意,摩托熔炉只能开车进 人、步 j 是无法进入的 摩托熔炉 相"」于游戏中的开级商店。 你的答案。仉两东。吉他互纵、其 学习新的技能。设定装备特点等。 摩托焰炉里角 个戴着墨镜的"金 属字所者" Guardar t Metal。 算是掌柜子 汉时如果你已发育

在IN 芳蜂点题 re Tritutes 机当于游戏中的字铁 通, 1号成于 客获取 . 显可以购录最初级的开极 子 首尔涛 摩托點點 不能免费获 赠金属喉舌 M Jt of Manal 世就是集戰中5 从此就可以达升 年息点播彙数的加展を廃下抵ぐ

重 伸絡を向、が同じ番名的 篦 月年來到矿场市 和站在门口 的抗斯多活, 触发接下来的主线任



# OHOPEERS. 大闹地下矿场

居 情远场中科斯告诉艾迪文里就 是: 14mm F 内葉 科作書年6mm アーウ 些弄好 人工專地與服袋權主包石石 矿 等着飞去解教师(1217年) 五、尔就能学习到 \* 新的科类: 成 旧 しかで You 向周到的矿I # 过战队 他们会幸然醒悟。2来 聚集 到你算是,成为由你指挥的钱令。队

主互弧要学 用土车键操控这支 队伍, 极低游戏的提下, 依如下达防 御 +を健下 酸納 十字硬件 与中朝 十学键工 自命令 己成教 掌声, 控制你的副下破坏拦路卧矿车,

杂创下 一切景。带领(双的铁头男 Hostargo 武队 路刷进、路上 遇到其他埋。工作的每米男都可以海 秦战图,让化们醒他心来,加入你的 队击, 壮大严恐

\* 因不是所有的自動手 # 下都会 近命手你 群长发男 Bit 1, 1 co. 会生现和你正面少锋 财子指挥你的 部外消入他们,你也只以亲自发动。 崩地裂等支非弘助你的部上。考到消 天这些杂兵之后。你的孤坏行败终于 修立て矿汤的最高保镖 拳頭字







这个敌人也是外强中干的典型。不要和他硬砸硬,你试图接近他的

COMPANY OF THE PERSON NAMED IN COLUMN AND DESCRIPTION OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NAMED IN COLUM

秦盛男倒下扩整了矿坑陷入无 政府主义的制制中, 公爵主人扎杂 点头 作业信用电源,北条要求一具 区, 僅奏敬訊。让你は人心魄的点严 顺利整个矿油 很快就会再大量锤 \* 男用武器你把残存的战人消灭。

把矿坑 唐理军争之后。 美迪科 以些可要的好哥们联系。一套新的 とで、鉄ヶ常 しゅか 拉斯的反抗星色分钟 社生力军 回条矿坑久, 召唤你的建驾, 打造 间府。

# 灭结果师大发慈悲

回到巨剑阵的艾迪还没来得及 炫耀战功。就被眼前的最象惊呆了。 在他前往矿坑解放奴隶的时候,奥 非而亚不听拉斯的劝告,一意孤行。 试图去解救被围在欢乐寶(Plagsure 图 的姑娘们。结果身负重伤,颜 临死亡。

拉斯决定背着濒死的奥菲丽亚 去见惟一可能拯救她的人。美鲍宗 慵 (Kii) Master)。 查看地翻设定 好灭绝宗师所在的礼帽山(Fophat Mountaing,一路上艾迪负责护送他 心爱的人不被不断出现的白狮王的 偷袭部队所干扰。使用战吼召唤铁 头男一路杀上灭绝宗师所在的山顶。

终于到达山顶。灭绝宗师为奥 非丽亚弹奏高难度的炫技独奏。依 然无法挽回她的生命。灭绝宗师表 示 只有收集到用金属蜘蛛女王 (Metal Quaen) 吐出的丝制成的"神 圣之弦"(Sacraal Strings),安装在 他的贝斯上弹赛,才能召唤回奥菲

丽亚的魂魄,所以艾迪决定前往蜘 蛛女王的巢穴去碰碰运气



# CHAPTERS 大战金属蜘蛛女王

在地图上标出蜘蛛巢的位置。 召唤出肌肉车一路迸发。这时,别 忘了你每次完成主线剧情之后,满 戏都会提示你有新的物品解键。可 似在摩托熔炉里购买。而在蜘蛛巢 穴附近正好有一座摩托塘炉,记得 把它给升起来,并率进去采购。这 里如果玩家发烧指数足够的话。推 牌购买火焰斧头强化(Alike \*\*\* treatment) 这样能在普通物理伤害 的同时造成持续的火焰伤害。

<u>另外蜘蛛巢旁边还有一块曲</u>遭

石板 (1.0) \*(1.0) 从上面能学会新 的独奏曲旨,颇面无存(Facernelter) 在接下来的战斗还暂时用不上。不 过可以留着。

进入蜘蛛巢之后,先是遇到小 型蜘蛛的袭击,从洞穴顶部突然落 下爬满艾迪的身体。此时只要发动 山崩地裂即可摆脱,再用普通攻击 消灭它们。接着会出现个头略大的 中型蜘蛛,还是使用先麻痹、后劈 砍的老招式。如果不小心被两三只 定要发动山崩地裂把 蜘蛛围攻

里还生有些色融的

度不要太快,尤其在高难度下,这

最终艾迪来到洞穴深处的大厅 金属蜘蛛女王霸气登场了

金昌蝴蝶女王

副補充電腦 保成功學得職員 但是真爱的考验还没结束。你将骑 着一辆酷毙了的三轮摩托车。 在限 定的时间内火速赶回礼帽山。 上不要走岔路或被其他东西耽搁 尤其上山路时一定要操控好转弯 避免前功尽弃。如果没能在限定<sup>1</sup> 间内送到可是要从洞口重新来过的

把蛛丝交给灭绝宗师,奥菲丽 亚终于被救活了。灭绝宗师由此也 加入了反抗率 坐着他们的雷霆摩 托(Thunderhog)参加战斗 艾迪开 始询问死而复生的奥菲丽亚发生了 什么。 开始奥菲丽亚不肯说 🧸 后还是吐露了关于拯救姐妹们未见 的真相。





### CHARACTER 大开杀戒

完成上 艺剧情况 你站 5 商用地接受统任医院 异成 尽河能喝的良风任务幸福得为婚 5数 セ甲梅素接 行覧2。 Jersaigh er 2001+7 . 以赢得 希野的 B P P 、o Aur 《柳季曲》,舞门戚 平 曲曲效果都 無無級 年 一月(本)。 抗文 JETH 成而作所

摩托總新星也看「あっ年世 

1.占优聚烷 如果以下逐渐走一口 藤 藝 - 神童母 4. 傷亡。 41 李平则机镧,丽芷二人《李莽四中》 「韓リーノ 原来報 的证券点 医机造液化性鉴定性痛工  $\int_{0}^{t} \chi T_{t} + \frac{1}{4\pi} \frac{\partial}{\partial t} = 0$   $f = \frac{1}{4}$   $f = -\frac{1}{4}$   $f = -\frac{1}{4}$ 付原聯任赵士 之上入め百科 化三瓶件 《药产质的 云幕》下是 ma 4- 本國 E MD IT 生生動 四月 材 利田 生游点 穿面缝入取错

群手 甲二烯,假锅1. 中央 "111 平 元十二、初三 三千二 压缩 护声 静 为军、秦、

・利 → 私、たず 、ず 1分量



### 巨調腦保卫战

順在金灣許多有用的升級項目 可用,记得一定要给你的爱车配备 一挺机枪,后面许多任务都用得着 其他可以根据个人需要而随意。

回到巨剑阵, 艾迪发现姑娘们 已经拿着打枪 機構起流 医放养菌 心臟是核神學的是一种透透數學 到了不祥的预兆。白狮王薆够了层 1. 中央的领头类起义的护理 电流 **电接接格赛医剑**科

这里玩家要开始学习游戏的舞 台对抗模式(即 RTS 模式)。如果你 有玩即时战略类游戏的经验。那么 你不难发现这种战斗和"挖矿、造兵 制制一的经典。斯多斯比模式沒有是 制作兵是植术学神会新的春达方式 根据游戏的提示 玩家一步步建立

起舞台。并利用地上不断置出绿色 人形的"粉丝喷泉"(相当于RTS中 的"掌")建立起自己的周边专卖台 March Booth, 相当于持续挖矿) 然后通过菜单选择你要制造的军团。 如果想打场胜仗,至少建起专案店 一廛、召唤一支铁头党和一支刀锋 姑娘,而雷霆摩托造价较贵。如果 选择低难度游戏可以不遗。一旦开 始战斗,敌人就会一波波地从各个 方向涌现,需要你适时地熟练指挥 通过女兵枪队远程射击+崇自带铁 头党攻击敌人的方式歼灭一渡波的

进攻。记住只要你有足够的粉丝数 就可以一直制造更多的兵力投入战 4. 记住雷霆摩托不但可以用震荡 波麻痹敌人,更可以起到对我方都 队疗伤的效果。后期还可以不断升 级。而破坏敌人的雷霆摩托也是重 **押之重**。

抵挡住白狮王的多轮进攻之后 他本人终于以雷人的打扮现身。作 为邪恶魔王多弗克勒斯的一员大将 他可不会这么轻易地投降认情。这 个姨娘腔说了一番酸话,立刻煽动 着翅膀飞走,酝酿着再次来袭。

# CANTERL

J 6. 3 5 2 3 3 5 2 1 3 4 2 段 "公路电影" 关卡。记得一定先去 庫托塘坊里升緬條前直灣「排攝夏」 一次氣气,购买机关枪。和曼格斯 (Mangua) 对话,接受任务。为了追 出自有主 大家福祉技术及 而你的任务就是一路护送巴士安全到

法事实相 用把他把这些用箱的摩扎 **隆干掉。注意不要去打已经粘在车**身 **M的炸到** 斯是直接东市摩托僧 外如果摩托怪追到了巴士前面,也不 用管,大车自然会将他们压死。始终 6.**严禁行制**、注**集这里**包土物 医表生食物 体育以根据曼格斯约束 **一种原产工程的特殊类型的现在** 受伤状况。



## CHAPTERS 迎头痛击

如果准备好进行下一个任务 就去和曼格斯对话。你可以再次接 一些附近的支线任务。并升起这里 的康托熔炉。

議首的大 接列 请来就是已 狮王的老巢了。大家正在叽叽喳喳 地讨论如何引白狮王出来一战,艾 迪忽然发现自己背后长出了恶魔翅 入了"恶魔形态"(Demon Eddie) 好在艾迪神智清醒,说明自己没 事。这一关会通过一场荡气回肠的 大战来引入更为完整的舞台对战模 式、让玩家感受到舞台对战模式的 魅力。

开始、建议召唤两队铁头 序数分锋途。有行物需要点 先去次占第一个物益模象(A Geyser)。然后如果你的兵力还保持 **非比較與一時去把噪粉模赶走。** 占第二个粉丝喷泉。记得在粉丝喷

ATTITUTE OF THE STATE OF THE ST

果上建造你的纪念品贩卖店 来完 成对粉丝的积量。

有了更多粉丝之后,召唤更多 部队,攻下第三个粉丝喷泉。然后 就可以用刚学会的飞行能力。 大门前,查看战场形势,为进攻大 ] 做准备。飞回来检查进度,查看 你的部队。适时落地攻克关键点。 记住对方的保镖是难点,必须要拿 下。一旦占领全部四个粉丝喷泉 就宣告过关。之后两个新兵种将加 入玩家的阵营、保镖(Bouncer)和 乐队打杂男(Roadia)



### CHAPTERIO

七柳 , 水气烧锅 在方 大麦生酶 对土土物或特别 \*\*\* \* 2.% # MIT + 4万年 4 年 7 年 x 2 m d g F , x 不成的 加基人 商 医多糖 

我们 加丁之 现入两天品 · · IIII K 1 1 1 1 Attack 医支气管 网络乳 计模型 

特用到不能量 手声来 · 1. 15 FIG. 8 A TOP the first of the second of · 如 "也性"。 "我在一个心脏 就得不多名。 按 群、活锅、 水水 医球状 是,原。。 新鸡 基头科 [1倍] \* 粉。 工装 医唇形锤手 特别人 

賴中 郎 、平村不思于新城人

# CHARTERA 逃离死亡风雨

注意在这一关过后。之前探索 **一彩地震会发生作度的改变。因此**非 果你还有什么支线或收集任务需要完 成,那么赶紧去做。确定你要继续发 展主线剧情之后找曼格斯射響

这关只有一个主题。"逃」 **集控制受事、耐火量快的速度进港**澳 繼端副的場畫。这类可以说非常之制 准分析量音乐用态量和《美上量》 能量会屬乐队" --英国龙族乐队 (Dragonforce) 的当家名曲《穿越火海》 (Through the Fire and Flames)。如果

尔玩过《古他英雄 3》就应该知道这 正是用来镇守整个游戏结束的通关。 后曲图。高穴的主唱、双吉他配双 岐、华丽的键盘、强劲的贝司。 起以近乎瘋狂的速度喷射出绵密的電 柳、释放出源源不断的听觉力量。系 曲中有一段长达两分钟的吉他独奏 扫弦、速弹、点弦等各种华丽到极限 的古他炫技绝对让人 "其不暇接 一而在这令人热血沸腾的音乐的激励 下。相信你也能流畅地顺着并不复杂 的路线一口气杀出去

# CHAPTER 深入數量

本关需要利用刚刚取得的乐队打 **除男兵种完成这一关的潜入任务**(其 实这一关是教玩家如何使用新兵种的 教学关)。注意场景中有几个白狮王 设置的机关炮台。让艾迪跳上音箱。 **利尼茶料 李春里的随着力能,被服**着

戏提示绕到机关塔附近,接下入键进 行音波干扰,把塔震垮。剩了内部 **贱下音箱,利用小队指令选择乐队**打 杂男,按下丫鐘,让他们自己带着音 箱去端掉机关塔。等机关塔全部干掉 之后。再消灭一小波冲出来的敌人。

# CHAPTER! 100

经过一段阴暗的通道。眼前的 景象豁然开朗,漂亮的巨型喷水池 金碧辉煌的大师,闪闪发亮的圣坛 原来这就是白狮王的老巢。决 战也便在此展开。这里玩家要打一 **明福林 图片电视图度多点**图像 行舞台对战、并首次完成一个三级 舞台的打造。

舞台对战一开始,先不要升级 舞台。而是進一个铁头男、刀锋女 和雷霆摩托混搭组成的兵团,尽快 行动占领第二级台阶中央的粉丝哪 泉。始终牢记我们的目标是占领尽 可能多的粉丝资源。稳步升级、顶 住敌人一波又一波的进攻,并完成

**乳,甲壳们精生可养**之后。 CONTRACTOR OF THE STREET **续集中优势兵力**。应付不断来袭的 3編字都以 在基本稳定之后 尽 快把第二级台阶上的三个舞台全部 占领完毕。此时完成舞台的第二级 柳 神里不喜為著出界表於新興 而是把粉丝花在升级你既有的 三个兵种上

接下来你可以带着你的精锐先 每一口气冲上第三级台阶,抢占中 敢人做一番拉糯战。不断地在你的 舞台和散后之间来回飞翔,下达命 **厂把你生剂的都以及时源注着编** 此时白狮王会出大量的碎心车。你 可以造一批保镖,用无情的铁拳消 灭他们。等占领完中央的粉丝畸割 **建起你自己的纪念品贩卖店,就立** 刻让全员冲击大门。 漫后等着看动 画过场吧,白狮王已成为艾迪的李 下败物。而最终魔王多弟克勒斯再 次現身,意味着这场战斗还远远漫 有结束

## TAPTES! 末日雲明

- 段悲剧性的动画过场,交代白 狮王虽然被铲除,但是正义的一方也 付出了惨重的代价。人类反抗军的领 袖拉斯不幸负伤身亡。拉斯的妹妹丽 塔与奥菲丽亚长久以来累积的矛盾也 终于在这一悲剧性的时刻火山爆发 艾迪被卷入其中,且因为一语不合 让奥菲丽亚感到原来连爱她的艾迪也 并不完全信任她。奧菲丽亚失望地选 **主**下只有一人實**开铁头党、不知去**自

三个月过去了。天气变得越来越 **事等 建卵一片酸云橡胶 意然也观** 的一大批前所未见的神秘怪物打破了 往日的宁静,攻击已经开始了一发通 还没来得及搞清楚发生了什么就必须 重新披上战物迎战

虽然任务目标是让你去和曼格斯 在死亡魔爪(Death Cluth)汇合 **巴沙美震斯**亚的**图得温斯制** 字包的 头党的大本营,不要让主舞台被敌人 攻陷。尽快夺取两个粉丝喷泉的控制

权,建造起纪念品贩卖店、积累粉丝, 然后着手造兵,都署防御。切记不要 主动出**者、守住舞台就好。教人会一** 波波不断来袭。你可以试着飞到山顶 上的另一处粉丝喷泉并占领它,不用 担心敌人全攻到这里来。兵种方面依 然只建议造铁头男、刀锋女、加雷舞 庫托的经典配置。不要浪费粉丝、集 中力量把舞台升级到三级,给这些基 本部队升级。散人的主要兵种是掘塞 **从和新集公利用交通的稳赛技能"**無 事永知》 無意等錯似出現的描書人報 头痛击。至于少数假发怪和鼠肚怪则 不用发愁,全在一排刀锋女的火力压 制下很快搞定

-直坚持防御、直到过场动画触 发。看起来事情不妙,三个月前的辉 煌胜利似乎被彻底逆转了。与曼格斯 的部队汇查。艾迪需要踏上新的冒险



## PTERIL 未履的情情

这里建议再次进入摩托爆炉购买 升编。迎接游戏后半期的挑战。其中 购买"热追踪"升级,可以配备热追 **《火箭弹**》让后期用到肌肉车的关卡 得更加轻松。装甲、氯气等也可以 级肌肉车要比艾速个人的技能更为优

血拼结束继续主线剧情。启动肌 **南军。一路护送铁头党部队经过漫天** 的风雪去寻找神秘攻击背后的真相 半路上自然会不断杀出敌人来。不要 犹豫用热气腾腾的炮火满足它们含婪 的胃口。一口气冲到断桥附近、似乎 前无去路、后有追兵。正在这个节号 眼上,艾迪看到了他熟悉的红色花朵

嗅。到达目的地后,艾迪又会被泰坦 族包围。好在这些人并非蛮族,而艾 直也想 一步不歸到了自己的身份和非 秘使命。父亲的形象出现在了过去替 拯救金属世界的救世主的紀念祭坛雕 像上。泰坦族首领开始相信艾迪可能 就是再度降临的救世主。决定帮助鍊 头党一起对抗多弗克勒斯



# CHARTEN. 金属传承

又是跑腿任务,先回到白狮王 死去的地方。曾经华丽的宫殿如今 已经成为废墟一片。再回到已经变 天的巨剑弊,找到丽塔,向她说明

情况。接下来又是护送任务。护送 巡回演出巴士向雨林出发,敌人侬 然是摩托怪。一路上对付散人的策 略和之前一样

## CHAPTERU 田書菜斗

下面你要捕捉并驯服三只金属 4. 这里没有任务完成的时间限制 因此你可以耐心的做完。流程非常 简单。你骑着摩托去寻找仍在沉睡 的金属兽。发现之后用摩托擅它们 一下把它们弄醒。之后它们会追着 **你们一种外通空的表别更新**中的

待免的陷阱下。金属兽一旦踏入灯 **施黎射赤鬃母龍光圖秀鵬 《就按**像 **《權不加》用權托德職、让度托德** 逃的金属兽这时就会被丽塔从天而 峰的牢笼捉住。如此重复,提到三 **法主席的刑罚完成还是** 

## CALL THE

# 此情趣論无義則

等于再次踏上征递、艾迪这次 是为巡回巴士开路,而你的座驾这 次换成了一只先前捕获的金属兽 要穿过阴暗的沼泽地并不容易,其 中还有无數堕落末日阵营的怪物和 野生的镭射豹出没。好在金属兽有 强大的喷火枝能。稳步推进,用火 焰消灭掉大部分掘墓人和镭射勃。 不要遗漏任何敌人。它们会径直冲 向你身后的巴士。一路向沼泽深处 进发。巴士会被防御性的石墙挡住

此时从其他路线迂回,打碎了障碍 · 特别主养着 一直前进 直到 邁遇敌人埋伏。消灭它们,完成任务



# A SEA 冰已干,喜尤温

现在可以查看一下附近的摩托 客炉,你有了更多新的物品选项 这次你可以选择加强艾迪的个人能 力。完成后和丽塔对话,继续主线

你会遇见一个老朋友,没错,真 非丽亚」但是她显然已经不再是那个 摇滚小美女,而变成了一个颓废堕落 的小女巫。原来离开你之后。她居 然选择自寻短见,跳海自杀。(这一 段的背景音乐又是一首经典的金属曲 子。《Mr. Crowley》。有兴趣的读者不 妨查找一下这首曲子的背景资料,和 游戏跳海的情节非常契合)。没想到 展泪疾具有樂不得關的养養分量、劇 非而亚没有永遠 是而虚落成了多典 克勒斯的事 表 摄纸一层引送器的删 ·原来都是统一手导演的

下面又将迎来一场舞台对抗的 要使 这可能是玩家至今遇到的最 为困难的战斗。因为奥菲丽亚自己 的实力很强,有多种英雄技能,而 她的舞台也会不断升级,造出许多 前所未见的高级兵种(参考金兵种) 《編輯分》 編此这里的策略是《編

光养晦。在积蓄了足够的兵力之后 再出击,由防守转为进攻。如果盲动, 只会招来被奥菲丽亚的堕落末日部 似秒系的下场。

首先占领离舞台最近的那个粉 丝喷泉,然后遗一批经典的"铁三 <sup>角"</sup>。都署在我方舞台周围。记住这 批部队不要参与前线进攻,因为即 便敌人没有杀到这里,奥菲丽亚也 不会时不时出现来袭击你的舞台 注意奧菲丽亚有"寂静"能力,如 果你和她"单独交流"可能中招而 无法弹奏害他。推荐让丽塔留在舞 台附近。让两个女人的战争继续 而你专心抓好前线就是了。

等囤积了足够的部队就可以同 前推进、占领下一个粉丝喷泉。为 外这一关的技巧是,你可以在战斗 中召唤你的肌肉率。还记得你花大 钱做的那些升级么?别浪费了。利 用肌肉车强大的火力进攻吧。

这关尽管艰苦,好在地图并不 大。一旦攻克奥菲丽亚的舞台,你 就胜利了。



# CHAPTER 28 可死神囊素

和曼格斯对话,接受任务。 **头党必须乘胜追击,艾迪再次要护** 送巡回巴士一路追赶战败潜逃的鼻 菲丽亚。这次除了烦人的飞车怪之 外,还增加了一个新的敌人。骑着 灰白骷髅马的镰刀死神。好在只要 升级足够。你的肌肉车可以用冲撞 主要武器、次要武器肆意地虐待这 些敌人 如果升级不够 鄰么量好

THE PARTY OF THE P

**漢档,然后去摩托熔炉购物先。别** 说我之前没有在攻略中提醒各位经 常升级哦。

到达目的地 已经来到了黑泪 海边。艾迪将再次与奥菲丽亚这个 欢喜霓家雏斗。好在这次奥菲丽亚 已元气大伤、没有多少抵抗就再次 客荒而逃。

# CHAPTER 21

写1。滕春 助工 心製 响点之能及阴解物流的独立 有点 大师 掺对 4、 在\*\*\* 证和 愛德不應互鳴 五 之 1 区房雙緣 18 字網

は、場合のお作品 、元盤子 も囲気短子+ションの中ではず がますた略能さ、一生に「中国」体 気称者 ・寒平師下的無に、歩つ +手枠 …任馬座にも 。 は、利 取子要条人 四巻 ログエー・ 期的转,不再来点,就是稳度人生 在工行物外距望。一个第二个生 部。而要一点开始专一手握。一级 把舞车开放一级一行。从时间上面 管督认解。一位置有一一,所是电 从一、工作移数不要是一。一 产生很是一一条正生一格。1—4 罗一,一项的全新电位。中是

\* 前來 科研 () 含,醛机。 () \* \* 利爾各作技術院 () 扩配 8、 路等對毒力者私剛至阿非的 (內) 享受程序,之神机,晚天天即每一年,接着任意于什么就不用多一的生師表定吧。



# 最終決战

这里是游戏的最后一关。所以 之前还有什么没完成或没升级的 赶紧准备好。然后和丽塔对话,开 始最终决战。

你终于了解到,真菲丽亚实际上也不过是最终魔头多弗克勒斯的一枚模子而已。在模子失去作用之一板,下场就只有出局。这更让女遗感到出高的愤怒和悲伤,真菲丽亚死一次难道还不够么! 过场动画结 東,正邪最终大战终于开场了

最终的决战显然不会轻松。但 同样充满了前所未有的挑战快感。 你一定要做好万全的准备,不然随 时可能被凶险的局面生吞活剥。

首先你要活下来,并且让粉丝 增长稳定,这是一切的基础。组织 你的部队守在粉丝喷泉边上,等敌 人主动进犯。一旦它们袭来,迅速 调动部队,躲过袭击,以最小的伤 二消灭敌人。其间无论多弗克勒斯 怎么干扰,都要指挥艾速无所畏惧 地上前把他打磨,不然他会造成很 多麻烦。

如果你没有这个万无一失的耐心。那么你也可以召唤肌肉车去碰碰运气,用车去撞毁眼睛。记住攻他一里开躺。参养克勒察还会紧塞 便多数人来干部体的行动。所以一 一次数人沒深的攻击 格伊 建全一下于功亏一篇

- 巨摧毁两边的附属建筑,你



### 大厦王多弗克勒斯

# Special

情耐心等待激动字幕。游戏通关之后。你会再次回到游戏世界 允许你再次自由探索未能完成的支线和故集任务。为达成"100% 完 [2]







## 成就完全攻略手册

## 支线任务成就

#### \*311.43

成就证明 完成所有智器支线任务

на по на по

ts got at Euro



成計元的 完成所有限主责代任务

Straffering

Karline Color Color data Secretarione (C. Colors Color Joseph Respective Color

大。 成就说明 宗成 20 个优秀。据点规制 或自击炮去线任务。

Lucia ce mun (R R11) 8

游戏中量常见也最早出现的支 线任务,和你的友掌一起开灭一波 袭来的敌人即可。注意如果你,或 你的友掌全部牺牲,那么任务将自 动判定为失败。你需要至少一个为 着的友军和你一起开灭全部敌人才 真胜利。随着剧情的推进,敌人的 兵种配置会发生变化,建议在游戏

#### 12 2 5

用机枪抵挡住数波敌人的进攻 主意聆听周围人给你的语音提示 只要不让自己的友军全部覆灭。用 第台不停扫射即可。

#### 日雷炸

和长相奇特的大身小头 Kage the Cannonler 交谈,接受帮助他消灭怪物的任务。在这个小游戏中,炮台由 Kage 控制,玩家负责开车在战场四周巡逻,发现敌人就按下 A 簧、从上下 英家都示的线点开始。

## 其他成就

Complete Management

成就说明 鄭祁摩托修伊中的 种升级项目

A B D Filth Color

of the letter of the

成新说明 赚到 3000 专头焰点数

in the manifest of the first or that is written at or i

Wagii . Ha

成就说明 任何难度下 消耗掉 250000 粉丝资源

情節 一下文 成研 即 口中性感染机 克 共多人非潜水的北克人并可

成就量明 任何模式下 在空中跳跃势留 6 秒钟

叛 爵士 五一元 元

成就说明 用一只铁刺糖养死 只糖牙典

在方針以 成就可作可能从中不曾想行用珠铜洞还走乎死得干擦 上下。 这 成就就能上价达成这个又难得又好玩作任务 首先用走他哪定并麻痹 中健制糖 然后用也出入及节耳益检。则问当的速度不过去 接下了课 挪起这 刺油 然后

找到协议时间几条环里。对在它扔出事物。在透過亦有下。你需要连续的。6、如 情才能多久。只能才樂。这里的都点在千豐有。形的制制。而附近正何又有。只是 修孝新的籍牙跨等的错等。而你又能在仍出制惯的射候随具足够年。产于是你可。

多动 星性的呼吸 独奏改能 召唤 4...铁和锅车攻击— 2 均分料 多更复几次。 成

lib c

w X ii ii

成就說那 騎士 头锋人裙跳下架旧海 韩生还

> 产 产品施程的象力的联系 在 息游舞里視準模到文型編章件 動上 學人精工學 在小師報刀達力的地方成排的野猫等市驗 但是 路續到具 自有的動

秋歌指南 限者論學科學製造馬和地名與垂桿實 瓦住 孫,緒澤怀世不能享在於 体要 直接紧B键 医减速玻璃整油可以轉放开 止解抖的 BD 更結實壓筋接壓螺線 在胸面 向 你要跟住主税 受困難物原任 止诸光多集 穿刺附在岸。 元成这个本

体。 學師性成就 一步 III · 每不分 克尔威斯兰酸品类中核

at the first transfer

成就是明 驾驶肌肉奔跳过一头巨齿袋

和联接前 > 成页设有德多C 有進 并高度 補制的全 外於开京改判 對於於 內召與出巨齿家

湖野河 马外 去水 转 三原指数 國 一切 斯马姆山地不足很大健

ं मं ः ।

成就说明 骑过游戏世界中轮所有生物

秋歌指霉 《江草》、西在北脑炎的主物。 無流方式都是死 电出热部任务 亲脑癖 具体可肠炎的

APP 2 第二十八年 1187年 1187年



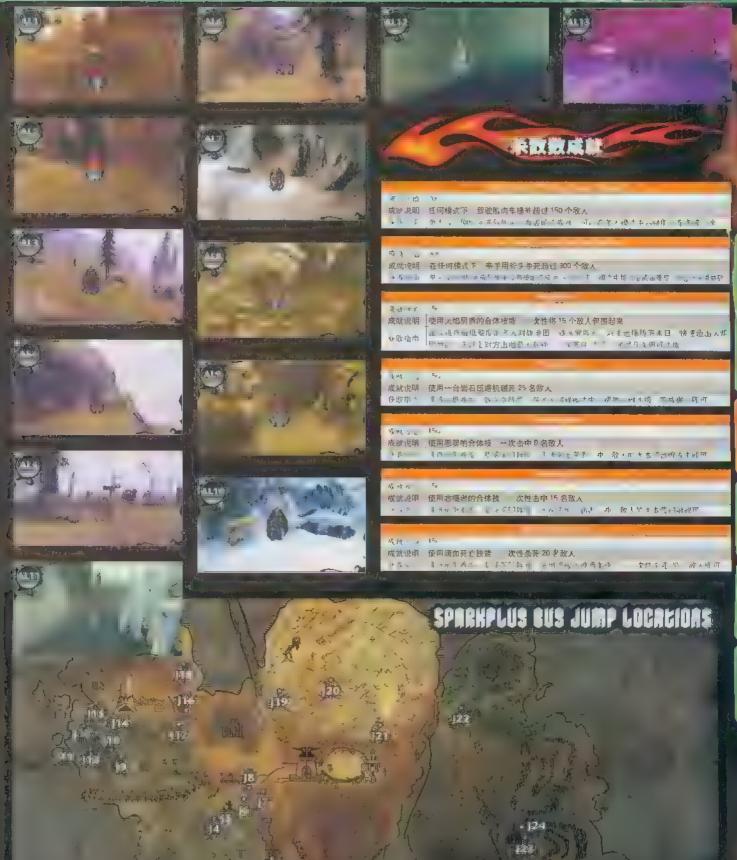
1	The state of the s
	THE PARTY NAMED IN COLUMN TO THE PARTY NAMED
7	収集类成就
	Commence of the second state of
-	
成納市省	
成\此、说明	程放 40 个束缚蛇像 Bound Serper's
513	「五年世界原元明确定立治 表 「追幸 去他站近即可释放电梯
eth proceed	46,
成がでも	
ACMETSCALA	釋放 80 个束缚蛇像 Bound Serpents
11 3	to the state of the order of the state of th
成成年直	c A
成就说明	释放 120 个束缚扼像(Bound Serpents)
24 K - E	请参照地区一步振翔机构
物のようも	2 <sub>013</sub>
成就说明	学习到所有吉他独奏曲锁
10 B 1 E	表主应 内医主的所有性征 海 推 新 推 新 <b>一                             </b>
	and the second of the second o
成光面	د الا
成就说明	<b>看过所有宏体景</b> 现
沃取指南	成为市业图、水产汽车层现代 1970 — "春茗町"

		XDU/ UUU
	_	
	成光音值	_0
	成就说明	看过所有传说故事
	费取特南	清參图地图主所有传说故事石像的信體 同时粉下 A+x 发动。由确地裂即可或 看核身故事
i		
	板坑 七值	ΣIC
	成就说明	解开所有金属之嘴 Moult of Matal 中的隐藏吉他曲目
	1/ 9/ 指南	当我被他用手匠有信仰力略的 置
	_	
	成就分情	20G
	放航说明	升起所有順托蟾炉
	att and the	有磨扎熔炉的地方 法国就会有红色的花朵 国津这个成就叫做 花奴 青
	获取指南	参照也因,所有金属之嘴的位置。一般更即可
	_	
	成就分值	504
	成就说明	在状态豪華中达成 100% 游戏完成度
		这个成就一般未说不是你通关骄能穿到的一要求你完成所有的专线子另一拿到全部收集。
		类成就 具体说来 你需要释放所有 12L 条束缚蛇像 Bound Serpants 看過 12 T中
		K wandrank 发现所有 24 个理歌曲目 Burled Mintons 学,全部 4 神害他独奏 Solis
		看过 3 股传疫故事 Legends 完成全的 24 个 J 电跳跃 Lightning Plug Jumps 升起
	获取指南	11 个既托熔炉 Motor Forges。 并调明所有 47 个升级 完成所有支线任务 井丽训全
		部 7幅概念设定图 Concept Arts 。 7幅概念设定图中 7在主线则结中会自然解开
		8 16 对应转头觉势力的 9 个兵种 推荐在多 A 模式中不停造房来完成 最后的舞台
		只要操助艾迪按《健跳上舞台站》分钟左右即可解开 最后达成以上条件后不要意记在
		- 放现的物体卓单中查查 下完成度









AM STECIAL THE





成就分值 50G 成就说明 顯得 50 场排名战 获取指南 印北你在这人就设中或得兰久即可

成就分值 200 成就说明 用过所有缺头党阵营兵种的合作技能 技事特等 一类棉壳 所名上战 等 得出 可有互种 4 全体即 of

成就说明 用过所有堕落来日阵营兵神的合作技能 拉耶青春 只要非进一切多、成功 造出所不良种社合体即可

成計 計6 201

成就说明 用过所有暗环军团兵种的合作技能 好吸情而 只要正法 场名人战役 造、纤有坏种并合体战功

皮肤说明 写其他拥有此成就的玩家一起玩过游戏 这是这款游戏里搬让人无奈 也最有趣的 个成就 所谓 六度的 Schaler 源自5 下流行的 六度空间"理论 即如果你认识六个人 那么你就可以通过 朋友的朋友的朋友 这种迭代关系 认识世界上所有的人。现在 Feoebook 等社交网站普遍都遵循了 六度空间"原理。这个成就 传说是游戏制作人 Trn Schaler 和他的六个妇朋友玩过 作为"种子成就"然后靠 Xuou L vo 不断传播 才能获取。关于这个成就 本人報 他指衛就是 如系你人品足够好的看 就碰工气吧



申韓進了《鬼泣》、《紅俠亦伊》、《大神》等传數之作的《鬼术"神谷美國領尽全力的《獨天性並女》,可以以是五年米臺不等情況的ACT 國天作。在氣室交口物質的同時,母美多个主流游戏媒体出來不容實地给出了獨分界位。本作实现了神名"重让动作游戏将及近化"等最高的最高。原为一次的主义是一个一个新生之后第一颗真正意义上的明星,对于X800家家来说。如果不能完整体检验成构作。了解游戏的推敲的各种感情。那得是 2000 游离年度中的一大幅和一直的路景体重要地。

左抵村 右搖杆

十字键

v 131

A 鍵

×蝕

日键

..B 虚

LT键

RB 125

AT 键

START

## Lik 等。 基础知识

《獨天使職女》的系統最具轉卷、幾千系統一开始感觉似曾相以,但越玩 離觉得難其極心,卻意才是。回避可以取消儿季所有的出招便直,让战斗的 統稱繼达與了濟所未有的高度。游戏的手感一流,上手难底也不禁太高,但 系统点比较多。要崇丰富。有深度挖掘的可能性。

#### 無作**说時** 角色移动 视角栓制 使用道具 拳攻击 P

使用道具 幸攻击(K, 季校射击 跳跃 排衅 武器切换 沙定

> 系统 華華 物品 葬華

於此點削情:在剧情画画、关卡中的环境交待 画面以及战斗胜利后打破结界的动作。都可以快速跳过,方法是RT+BACK 舖,如果按不 准,也可采用先按住RT 雜,再按BACK的方法。 遊具使用,遠具使用可选入物品菜单后直接 使用,也可以把三种道具设定在十字键的个、 一,一三个方向上、长按方向缝就会使用相应的道具。

视角控制:接下右揭杆可令视角复位,初始状态的视角移动速度偏慢,可在系统菜单内调

美子问题:回避拥有无敌时间,并可以连续使用。但见优妮塔在连续使用五次回避后会出现一个大顿直,这一点需要注意。

《機切機》玩家可在物品菜单里预设商套武 器組合。这样在游戏中便能自由切换。

## 连续被

《猎天使魔女》的连续技是以特定的拳脚接續 議會形成的,地面或空中、拳脚转接使、停顿、连接。 都会产生一些变化、在读盘画面按 BACK 體就会进 入练习模式,以熟悉出招。固有连技的最后一下 一般为"头发攻击",这是魔女以头发为媒介,召唤 魔人的巨大手脚对敌人进行打击的强力招式,威 力、范围都远高于普通攻击,并具有吹飞(横向发 瑜〉、译空(下方发动)、他们(正方法特)(<del>"陈德"</del> 对于连续技的掌握,是控制战得的第一事



## 是魔女时间一张

"魔女时间"是本作的核。系统之~、拥有四大特性。

- <sup>1</sup> 存屬女时间中敌人的速度变慢;
- 医可将 些较大体型的敌人所以或打得量。
- 3 可以在水面上行走(用于解谜。
- 4 得分变为 1 5 倍。



。连续的攻击可延长魔女时间。

至了魔女时间的发动方法即有广种

:在敌人攻击于11\*游局成功回避,但并不是每和攻击可避免都可少进入魔女儿的

- う在敌人女も命中聯忙要易成蝙蝠、」进入強女村目的情分与第一利相同;
- )装备節品"マ、 カーラの河"。在故へ攻手面 中隣の发动弾変。白力 印度 かもだめ、
- - 5 製品統品"时の腕幹"、以尚料魔力的方式 主动发动魔女空间。
  - e使用避雷神像发过魔女門 e...他 般用于解除。

第一种和第三种情况对时机的要求比较高,而魔女时可的特殊时间也要长于普通问避。 另外,在馬索崎下和战争处,也会自动发动长针可的魔女时可

## 榜问极

召唤度界刑具虐杀天使的强力攻击方式。但 需要消耗一条。但答》 囊力才再以发淌、发动方法 是接近敌人后按提示同时接 P+K,发动时有无敌时间,之后追加指令连打,可以增加拷问技的伤害值。一般的天使杂兵可在正面、背面、空中、倒地状态发动四种不同的拷问技,而特定的敌人会使用独有的拷问技。由于受伤时会减少魔力,所

級實力授着不用也是集養。用特问技業常長院 魔力可谓物有所值。在混战中可快速减少敌人数 量,而且得分也比较高。不过持问技并不是终结。 技、不是一击必杀的,特别是在高难度时。只能造 成大伤害。但可在削減敌人体力之后使用。

## 海 变 身 能 办 宝

在第五章过后,魔女便可使用变身能力。基础要身是要成家,不在地面推方向连按两下回避健即可。们子的移动速度非常快,跳跃距离惊人,除了一些特定的地方要角到,在战争中也可用于拉升距离或迅速接近,用途很广,而且不满转魔力,停下来或进行及击时会立即恢复人形。变成蝙蝠需要在各店购买,发过点去是被敌人命中的瞬间按短避键,可避免伤害,增加强处不易掌握,但与普通问牌相结合,是回避方面的双程的,因此推荐优先购买。变成乌鸦也需要点点现候的,因此推荐优先购买。变成乌鸦也需要点点

两下回避罐,还有 和是连点两下锁定罐 后种会迅速撞向锁定目标,并具有 定的攻击力 高鴉变身可持续数秒,但会越飞越低,时间到或触地的话都会役回来,与将本身不消耗魔力,但移动速度慢 发射飞发会减魔力,攻击力 般,在战斗中不宜频繁使用。



## 聚健武器

東德在養力養層, 子中的武器有一定几率会掉落, 用拷问技杀死的敌人, 武器必定会掉落。这些武器是可以捡起起来使用的, 但是有耐久度的限制。天使武器有杖, 流星锋, 斧子, 双剑(可变弓)、喇叭, 爪子, 太刀, 电锯等, 一般来说, 拳攻击的耐久度消耗慢, 脚攻击消耗快。 按下左摇杆可以扔掉手中的天使武器。 不使武器的攻击速度一般不快, 但攻击消耗使, 得分也很高, 合理使用, 往往有高效。 注意, 电锯需要用拷问按干掉飞鱼才能取得

## 评价系统

本作的评价系统类似于《红侠乔伊》等一 政策会有评估。都知想来就是其事本句 评价项目分为连击得分,过关时间、变伤管法 ,评价从俄到美分类石头。最、整、重、自主、第 整体在全 作时,才会取得最高的紫月评价。以石头为0分 紫月为5分计算,假设得分项目为铜、时间为 多、聚伤情况为自全,那么就是 2 67,四舍五入是 3 分,那么这一战的评价就是 金。同样的,在一关里,所有战斗的平均评价就 是美卡总师,重全事带度使用遗异。要关键整理 分项目。

尽快结束战斗,尽量无伤过关,这两项比较好理解,但得分这一项受到很多因素的影响,想事得高分,请注意以下几个方面:



○特分的模率 果果不够被告。》这里問有無的连击得分中段,那么分数倍率最高可达到 8.9 信,而受伤并不会让倍率中断。

②廣女时间的运用。魔女时间中的得分为普通 状态的 1.5 倍.而且让连续攻击变得容易,所以 应该积极使用。

②挑衅的使用。对敌人挑衅会让敌人会进入狂暴化状态,其攻击力和攻击频率大增,也较难打,出硬直,但挑衅可以回复魔力,而攻击狂暴化的敌人得分也会变成1,5 倍,如果与魔女时间配合,得分就会变成2,25 倍,相当可观。

②得分的衔接。为了保持倍率、需要擅用两种 得分衔接的方式,第一种是挑衅,挑衅过程中倍 率的有效时间会持续,还有一种是射击,攻击距 高较远的敌人,之后快速接接敌人展开攻击。

还有一点,如果普通攻击攻击敌人的回数 过多,那么招式的基础得分会按比例下降,最后 只剩下1分,但头发攻击,天使武器等强力攻击 方式不受此影响

## 海 难度特征 宝

本作其设有五个难度, 升始与以选择 VEHY EASY EASY 和 NORMAL 度。EASY 难度与NORMAL相比,初始的 体力和魔力为、倍、体力和魔力固定不能成 长),攻击力:倍伤害减率,道具出现率高。 没有隐藏任务,没有乌鸦农集,一开始就确 有用下半自动操作的饰品"永远なるマリオ 主 / 下", 基本上连按拳键就能打赢, 而目述 经常自动回避发动魔女时间, 实在是非常体 配: «EHY EASY 号称"老妈难度" 更是追 加了体力自动问复,即死型QE不会失败 等的特性,相信家庭主妇能通关并不是说简 的: 不过至了NOHMAL 难度。 见都恢复正 常、周目通关、般都得死上月十次,拿。 一半的石头评价, 好不容易通了关, 开启了 HAHL 难度,打序章都把人吓 跳,敌人的攻 防能力 攻击欲望加强了不说,配置也发生 了很大的变化,上级兵利在游戏和期就大厅 现。需要好好适应、至于HAHD通平后出现 的"九眼巅峰"难度 ∞ CLIMAX1,敌人配置 相同, 伤害更大, 而且不能有固辟 弹返后发 动魔女时间, 去除了这个重要的系统 打击 方面会有比较大的改变

# 武器

本作的武器取得方法比較特別,基金美术中联集制度的噪声。據別也自 董學哲罗丹大級那里換取(陷內和集伴見鏡程部分)。 情境域炎時、依無陆 續可以取得多軟網武器。 由于武器可以接触查測事、深測上。 通可以自由觀 会。 玩家可发挥起像力,玩用自己的风格。

## 及的就回的750 mT#統

**收得时间** 三章 [] 。

装备单位 十年月月

**発展分析** 磁力的溶牌刊程 ままゆ 女子 14千 接 注金側 建 1 以中の主要 生中年化注电、方で料 圏 1 双手定す 中向計画 相引、ご日 勝い即主 中音 依 4 外に 较好・、米友成 エデュ 19 中 職 人 15 大手 大 開発 17 計 の もず と 5 数 大 工 単位属子 切削装置 章列第二。 添之に 1 付き 後ゅう 基育

## オニキズロ セス 1

**正异特** 

取得唱片只能得到一对囊弹枪,想手脚同时装备需要在高店再买一对。電弹枪的招式基本等同于四丁拳號,但按住鍵会運射戰弾,近距离时威力还不嫌,能把敌人打出硬直是非常不铸的特性,可在取得后便换下拳铲,用上一段时间,在取得火箭筒之前。電弹枪首烈牌。也是相当不错的程攻手段。



### 铁刀作罗刀

MERCHANIS AND TO

镰 建 怯

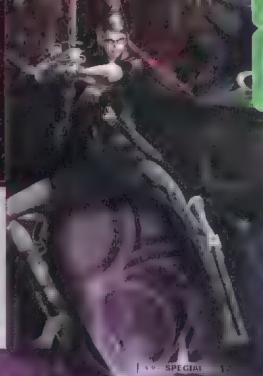
業務都僅 仅限手制



为此榜要状。美发政告要为创气,范围户、成力火,有时可以打出再段判定。攻击中按住拳辑是可二被需力的居合析。成力强劲,也非常衰快。在性等上没价多好换到的。需于万能型武器,原始不动掠往接定等可发动隐蔽技"度导术流回月杀法"。由矛度看所谓。

### 勿此包含号

鞭子



戶勿此有 \* ((

初步的小

声曲で大学田

Limited ..

AND WARREN

## 学のALTO - (注) 数m

IM to the Marian to



海集由切象、音乐的<mark>表现</mark>。关系是画像大才以来 <del>同时来源。信乐的集会高度移作家、海色数</del>等。每

**美洲城内於結婚。其實基據和資產與在1984使用的差** 

事情與不確。但从他帶力學會是放出情報,這世界小 手火水的相稱,但可以让他人的可能由 無質八計,但與理學表演那些演奏位。

★ 任人争退 他们从户校 会区 独国主点制

,医产品到11年下文5月 - 48111 - 10 - 克威兰

## NO PROV

實爪

TENNE FAMILIA

73 To W. A.

性觀光的这是一种小型火箭发射器,想要手脚同时

**每次攻击按住键都可以发射火箭弹。攻击力相当**不

**推入可证证者种理自然进兴。但为中心是是他们** 

## N.S. III AT J. A.

チルゴア中佐

**自名的情,而要在宗法案样实** 

·美黎莱斯和莱节模的被合体



### 医回句609

光剑

#### AF

中温器 詩

火箭筒

使出强大无比

的"攻箭間石 製脚 去战器

普通手枪

工業等標

AND THE REAL PROPERTY AND ADDRESS OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TO PER

最价制度 高级手部

個風。是功夫亞星季小龙的乳名。以下極 展起來还有小点著儀熟的叫声。哪草模的家會亦作与众 不同,沒面的含有这季光準飞逝。思觉情十足。课草镇 的成为機斷。學惟为玄潔養華度此號六八堡比豐青昌高 生击项目上打出高分。可以作为一种另类的武器機構。



## @ 43%

光环

T [ A AFR A AFR

## 杏儿 导略·特·格

起資務等。能達可以酶美寅豐《仅帶導線、系子、複字裝置運動學》、酶養 表達、輸品、進具、集業用的者水和與氫等等,以下是各种資品的价售來和信 別說時,另外运金所務丟應序進行維養。在並進制廣重為不直接負情甚至 可优先购买雜養商品

## 州大阪淮

安全核構是不分式解的。 斯美丽所有的 武 事物会多出述一招, 尽管招式的样子会有些不同 技能的推荐购买顺序先是空中回题, 这是游戏中 不可執少的美力, 不然跳跃会变过很不安全, 等



表現突进技 特别是特别家刀之后。突进技术或录 除相当以是 增加支持统治 环境如识明能从企业 斯埃勒漢女門而於北軍,其稱安身使力。部分收集 職製用辦。其他能力等有能的可能與要也不認

Andrew Salar Street	- with a second	Congression States	33 FTCS 44 530	Managaria da Maria de Caracia de
1. 7	9.000G	車 章郎	全中被国的政治	在全球使用问题
	- Iff(0)	°je H∙	報告 + 前 前前 ++	1 手部執続改出的業月接
4. 4 年 4 年	20000 1	第一室时	锁定 + 桁 + # 削削 + K	以是部武器攻击的突进技
14 ai:	2000	化 原的	長前 P	《有略 专品性 化偏瘫 引商社 格爾西德田文发政士
\$ £ 7	30000	第 章时	压用 #1	具有地震较重的跳踏 可消耗 3 搭配力使出头发攻击
9 g = ±	15 100	a 世代	按性问题规	街無処所能包收者 脚上装备枪时后 1150身
. 4	2000C	年 春雨	()、跳跃 』 新中接脚 ②空中方向 + 脚	第一种为何為。方安进的飞服 第二种为何种下方急锋的飞腿
т 4 т.	15000	軍 章的	回避 +K 同前按住	可獨裁人打譯室的J·麦拳 中海針 格盧中德出某方攻者
4 4 714	15000	学 貴明	同學 +K 同时换住	替入魔法阵后全空中善于攻击 可调耗 格局力使而丢发攻击
. Y	:0003	東西電 1点	被击中的司马斯	查每次指5% 16%以上的18
100 · X .	20000	第五级过后	空中回避途接两下	变身为乌鸦可娘暂飞行
र प्रदेश हैं	20000	· 原居	彻定连接两下	变身为马鸦快速瘴向敌人 懷耗要 1 格屬力

## 活成。导物品学

所品の同門装备機 ・水点なるマリオネット 管独立的装备機、与其他作品不中等。 前一、持续的非關中的所品 其效果发动方法大・ド元] T按 解除方去カー よ同时で物。 あつ消耗型装备司 的装备、配公效果会减率 遊戏初期金钱 比较多強 の格倫高的作品で用急等よ 争第七章、如果能凑到 10 万,就买下"セレーネの平"、使用圆钱的特殊方去后。可以先买"绝望の服差。" 海加漏帐数率、可以先买"绝望の服差。" 海加漏帐数率、 


技名	价格。	胸入無件	
、元本 恋人	30000	部 粒时	
阪星交付品	00000	4E 4B 1	4
プ の守护機	100000	第 章时	lc.
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	00000	4 菱斑	在
デ オタの服	100000	第一章时	
悪き 悪果 数珠	130000	第 章时	3
絶望の眼差し	00000	第一梁时	
- 4 月	200000	筆 章时	爱
长の证	500000	腐女の血用枚集 50 个	
BN 286.46	200000	NORMAL E 上坡度 上河内通关	
<b>適防の阪饰・</b>	500000	魔女の血泪收集 107 个	
旅遊之人。本方	00000	EASY UT 雅宝通英	

#### 。直接展力的方式发现?一个。 。当年至1的方式高吻为个。是高于《进政 过消耗原力的方式高吻为个。是高于《进政 过消耗原力的方式强噪 5 只编眼承受政击 在显绌攻击。语,种源外的属于自一、原文时间 对敌人挑衅时体力会综合同组 却10周女时间 回避攻击后用。据视为击 敌人一直数于形势之状态 受攻击瞬间左展升推向敌人与向于并了隐垂 庞有为的时法自动的复之格 按性跌键可消耗医力为劳力原女时间 所有被通相式都带头发攻击 偏体设为自动模式。在几条自动问题

情动画星面、这一点非常承递。特殊报美得到 404MAL难度道关后在商店中购买、看水得到

取得对应的武器后方可购买



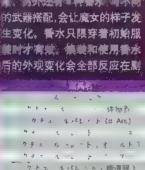
在字件率、消耗型電異的》。是方法有四种。 是在有 中购买,但商店中的商品有购入数限制,低难度时甚至还有 分道具不能够买,二是在流程中取得 这种情况比较少,我和 字主要以获得遇和宗教,于非一种原子基本有一次无途的解及 等自增新。当期古机业》为支 与 是现代 化分解外 的收集更加,三是调和 家樣一定的 医的重衬设度,进入能有 家業的证明语言,我配为我人是知 "转动右握杆款者"。 " 業務能"还有每章评价重要之后, "我们不是一个证明 人工作的,在其中获得的点更多可以是一种。

« žili e.
[ 1,4 V &
30 廣力 (雨夏
り 成力を问题
30 糖肠引致定力上升
50 + HE 6 1 10 - 11
at 短的同类数
र प्रसास र क्रिक्
70 死亡所食动复舌
の 対層通数と変数 度・無
40 打下 亞時体力之時標底
4. 打工工工厂 保力 (磁程) 均立
体,上眼境生。名
The second second

## 败泼道贝

南色换装虽说只是个噱头,但《猎天使魔

女》的换装系统却相当有城高。 游戏中共有 8 套服装,其中三零 逐有三种颜色或铁点。操在铁 装后,使用头发攻击和大魔兽 召唤时不会再有衣服消失的效 赚。易外还有些种看水。有不两 的武器搭配,会让魔女的样子发 生变化。看水只限穿着初始服 上变化。看水只限穿着初始服 上变化。看水只限穿着初始服 后的外观变化会全部反应在剧



The second secon		والمنابع والمنافي والمنافع والم والمنافع والمنافع والمنافع والمنافع والمنافع والمنافع والمناف
A + , +	100000	日本和张 有 · 构页色 T 传色。辛
ヤチェール ・体架表	100000	日本学校的女主体操服
7 # 2 1 1/2 L * 1 (d Arc)	100000	贞德的表雕款式 但颜色是黑色的
** 1 . }	100000	连体点载 若车女郎 脑囊阴 3 亚服装
クチェ ルヘレット、オ ルトリ	100000	古代贝优妮塔的装扮
447 4 6 7	10/3000	- 總職女作場面打神
クチュールバレット、修道服と	100000	<b>严</b> 奉里出现的修女 號
A war the barrier H	100000	召唤状态开始就会绝看更而服
魔女のも、なみ #01	30000	使用鞭羊时触眼型 穿一靴
魔女ごとし、みば32	30000	使用人能簡明或生存唱和影響
魔女のたしなみ ±03	30000	使用溜水鞋时系头带 穿芭蕉拟
魔女 イー・4 5 04	40000	使用双节棍时穿功夫短装
原文ので たれ OE	30000	使用单手匠 生指压工房户



# 全成就精業

《雅天後康女》的前吳承茂不保,但選長來得生演說單并不獨議。方案得 告詢話。只需要 20 多个小时,和《鬼旅·4》、《風走·2》的全成就相比蔣秀在灣 水筒单子。 当禁,由于本作的隐藏虽楽概为事實。斯以全國就对于其有結婚 指神的玩家米说也只不过是兩門开始罢了。

- Albhata	and the state of t	E sheeper		0.00 0.00 0	
磁导水人	長風 ※蕁		<b>特</b>	LA But a T	
える 大 者 南南	任务张度有领型 鹽 原 。	5	踏まれ から7	用踩跳手掉 个街人	10
风を巻き起 す寄・节制	任奇維度 [倒四元總 节制	5	等國 翻出 5	接番 さーナーテ 用 破工作成 立	5,
生分类 表 止火	· 传传诗(例四 徐 王人		融 た 痛 たま	- 装备 c・ カ ヨの月 成功反击 O 次	- 5
海を制する者 - 知恵	任意难度打倒四元德 知期	. 5	硼 旅游 / 。	要告 か 日 きょ反乱しな	25
÷面→五 雹 ×	任务推诿性例询证遵查支	5	おいて坊ち	无伤于獐5个狂聚化的敌人 可使用 鹅望、昭銮、、	40
魔女见耳,	任意雖厄通关	30	5 5 6 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9	出绺中华的凝后使出因有《发现击员车技	
事 章 新國章 Na Na	完成 NORMA、非。的 至 4 章	A	14 1 7 17 7 2 7 2 7 2 7 2 7 2 7 2 7 2 7 2	田招中途回避店使出含有多发攻击的连接 20 次	20
第五畝 第七頭 Norma	完成 NOHMA 难度的 5 差 7 章	20	7 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	長衛 修里 "伯蒙力矿王卓?" 題 /	2/1
新 華 海上 恒 401 m	克成 NORMA 难得的图记 虚	. 1	天安 () 升 多 。	装备準子在空中不済地寄引 放人 コ次	20
第十二章 第十 章 Norma)	完成 NORMA 推床的 12 至 3 章	20	会また場合 ⇒	设备增水特征 20 个砂 人亦姓	21
即于四章 特別 North	完成 NORMA 唯《竹 Su 字像点		競导の探求者	在商務购买了3种技能	n
アッラの魔女	N/IPMA。 私接全章节完成	20	腐量を極え - 塩	在3.病啊 了肺病病能	20
新聞 电 等 表明 i m	長成 HARE 雅度的』) → 4 叠	1 7	b 2 - 121 7 4	收集到:张克整的唱片	Q
新说·第五章 與七章 hara	完成,⊎A9D 难度的5至7章	20	, 7 h '	- 做件到了中间整件隔片	297
新九 第 章 第十 五 500	原成+ARF 建原作 さま 1番	.0	100 -29	找到游戏中 半年 雁文之棺"	10
新说· 等十 章 第十二章 furd	完成 ARD 难侵的 2至13章	20	) L	代制 脉致中脉 有的 衛女 产档	25
秋京 第十四章 略章 Falls	守成10年 供贈 、 至対電	50	天道の探求者	找到所有的隐藏任务	30
魔女/长	HARD 雅度全管节完成	1 40	7 7 4 6	定成 そり 陰磁化 先	20
传 单 版女	无脚 師條作 胜宝 蒙 智 岩 成	100	エン、エルスレイヤ	完成所有前隐藏任务	30
私残器ニナチュ	第一次使用拷问技	5	真軍 非人	・ * チャール推集	<o< td=""></o<>
1块48 1 . 5 4 1	更 x Fid 文章 p /音	20	华七.	把第九章第B战中的植物他手全部消灭	20
創 ているなり	成功发动10 次篇女时间	0	句 蒙	在更改成《中保护》 女多不广传	20
1 6	作动成。 是动 O ,魔女倒立	20	击坠王	第十四章的第1战和第2战取得白金评价	20
PLATINIM	1 有一門的改革取得由全里格	70	" 特 发	a 7 10 1 60 45 4 4 4 4	Р
		S E-Fair	The second secon		7 7

## **三成脱综**体

潮作者等的発達可能會对最高速度這类標 能原常,集影突球道美的話,还是很简单的。素



## (1) 检查节时点

生物专员 一處之中人的主义。看著一處句。每 中国雅·智翰练之作就子算什么 如此专手完成这 成就,可以在郑雷神统一 過一次十元看來的





些不好理解。拿量常用的 PKP 连接为例,我们在 PK 之后按供 K, 并输入回避, 回避动作完成后再按 P, 具然出招中途插入了一个回避, 但最后的光发攻击运 是能够使出来。重复这样的操作 20 次, 两个相关的成就就会开启, 最早可以在游戏量升端 500 车前的战斗中取得。另外, 这个操作的运用范围非常广, 举行玩家熟练掌握。

## **MODAL超漏队**加



カーナの月 票 け反击 10 次还 好说,连续反击 3 高一定增加 可在序章部分多

成试, 微人的攻击比较客易看出来, 能不能发动连续的反击, 那就是手感问题了。建议玩家先锁定敌人以确认弹返方向, 输入弹返报令时稍稍慢一点。连带要容易使出反击。

## Eigh L b

Pi录↑ 草菜 成中的植物櫃。 北海天 19月進 上的方式是《妙丽姓的 因为更厚太裕《海遇整控 制 推荐存存榜 。 柳季丽就比棕城建 霧峭下 南種 国开树 如、反复、如果朝山健被导了也不

要添 批,是可以接近后用他。原则 如果中心有 漏層的 矿矿 A 点最后 原因到初题画面。选 水 N I 電新用試就 T Y

二十二、別、日本。 参加作業で 校下。下、根は、一口城市都実 商主、対策原化施 技 月入人経代の十日季、京京能教等。 JE原本経版で 近 大、上、城市工、が常が明写時 2、そ の、ま代市民 四、京色的走中子要系 シャド樹、中心 末 主任所にな 版、梅木屋、下 常起平的 キュー 集中田(3種の一司 を全 結 は取得日等計画の支援者 代・蜀田等 財、 ・ 返え好原 1日 近 11 1111 2 2 2 3 3 時 市 2 3 年 日本 十、金融等で第一の「コントデモ・約11日



## AND C 為場場

能上述介绍中。已经包含了不少的隐藏要素,只是有部分要素需要能查特定酶 方法才更容易取得。另外,游戏中有一些技术可以说是一种自通的。佛程以对陈薰 要素的开启过程中间操有一些心得和弯门。如果能够全面了解一下。相信那以事事 功格。

## 续用证按

本作的连续技数量众多,对于初学者来 撇。最審易掌握是 147 報告,總是就是快发改 头发攻击的连续摸,在战斗中的实用度非常 高,特别是修罗刃的 PKP, 发动后是一道横向 納剑气,范围威力都让人满意,有时还会打出 雨段判定,条伤力惊人。这一招用途很广,不 嫌单调的话可以一直使用

炎爪的特性是蓄力第一下放出的是小爆 弾,第二下为中,第三下为大,但前两下不蓄 功, 劉第三下才嘗力, 会直接出大爆弹。利用 这个特点,在脚上装火爪,然后输入 門 按住 阿快速放出大爆弹。像 PPPK 套力 K 蓄力 K

唐力的连技可以连放三个表 繼禁 医有一手头发发症 戴 为极其恐怖。而空中 PPK 接 住持一些对空能力不强的数 人时,他可发挥奇效。当然, 这一招威力过大,经常使用得 分会很低。

游戏中量强大的招式还是 火箭筒百裂脚",使用方法是 A.组武器脚上装爪子, B.组脚 上装火箭筒 输入 PPPPK 连接

或者 PPP。K 连接的连技, 当最后的爪子百裂脚。 使出的一瞬间切换到8组的火箭筒,那么原本 只会发射三发的火箭炮的百裂脚、会一下子发 射十几发,近距离可秒杀上级天使,打 BOSS 时 也非常暴力,堪称神技的

像修罗切 PKP 和火箭筒百裂脚还有一种 晋级的用法,那就是PK之后把K按住,然后 回避或变身成豹子快速移动,在安全的位置按 一下門就会直接使出剑气。而百製脚更是可 以分段输入,在空地上输入 PPPP 按住后变约 子移动,在接近敌人后连按脚并快速切换武 器,那么就能提升百裂脚的命中效果和安全 性,甚至每按一下P就变一次身,把一个连招 分五次输入都是可行的。在高难度,习惯这种 输入技巧会让战斗轻松不少。



## 美打倒罗加美

工行在主 励可以去商用买酒待养 勸稅 天使用的的专用 2 平头大利的孔雀类和常生 · 杨克 内距 攻击建设都农权、城上满面尸腐 化 两套连毛的 血他的本 乱 草厚军。体 \*,不剩两年。1. 的会使用私は投技 "胸腺手 被 返募が的行の表決都不能がは魔ないし。

脱译赤卷异的压素 失败数十分 九级 于堂宫,设图推荐两和可操作性较深的方式。 植是凯森鞋时间的修罗刀中。这大师证遗

+# 等护機 私と無果の数珠、 开始就要成初 子 在协助军绕图片, 贯向跟在后值 但追不上 你往前就一些落地扁鲜人一些的。高改主、 并主意及时回避 无论打设打印,都继续要到了 跑开,重复。上步骤、角机装就吊跨蝴蝶帮自 戸門「下 収謝様・专口優優審列

尹 科方法可認利金光头 但是需要把见 急進度涌光し歩階 Y 1 一班 1 能 4 門 魔力得 是满的,因为这个战术而料魔力很快。装备师 品\*セルキ の"A 国子装番具他持续型物 开始还是变物 利利罗利绕圈子 在他发 双振石队手下,弘治顺《身升日机器门,器员 一一 確就与成功至是不会取過器力的 在

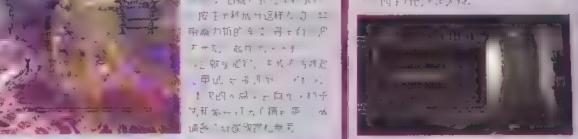
> 医偏根长乳硬管 接近回放大 \* , 口锁上按红米村 N.F. 大兴龙, 起角 为, 4 人生

## 泽上瞬间致富

想要取得隐藏武器光桥,手里得先有 0.7万, 对于 服 差 前, 激上万种块钱的 中存在差让人非常意外的赚钱产法, 种是 さしかも 11 万以上、香料初期赚钱、 种是 \*七句钟 \* 万以上,可以 步至位 但 ] 桃稻黑豆 些

第一种方法的财神务是 NORMA、难度 第七章的心、《四九德"节制》手上要装备 雷爪, 饰記方面要需装备 "セレーネの光" \*発望の服策し、1准备り 体力回复道具。 开打信 我们里需要用一招, FPPP 直接, 不 开脉 被孔中生不无周,起来继续 PEPP。开 观点投还未施了宁赚钱的了势 到两一手都 新了した,如果能當下 ^ 年接点在哪里,要 豹子的过去, 再用起把得气连上 主动 Si 的 脑袋露出来之前, 你只发现自己已经赚到广 1. 数子。打邮袋的,时候,要决就是干得受伤。 以补勒能 再走入磁夕时间,敌人狂暴性加 魔》。前,得下台变成1.05倍,体力不够就 胶回复药, 这样 南打到 9999 7 , 其身分 数述在他、色いに 解決之長、看看目出的 钱 作品发现多不上气压。打两遍就能护商 **馬搬子** 

第一种方法需要作品 时の腕をご 、·MA、《上班度》。时内通关雅度的然 、大 何世 私物 単、至 ライ能 周回使用文 种类抗蠊钱法 取得之后选择 NO MAL 难 变的第一章 引血的战 , 随便打, 能速杀的 就來至。但打也最后的 1 数量时, 魔力需处 王全满状态, 当然隱。上般最好也能达到最 大 武器自面削发式 人前尚已裂脚就可以, 作品装备 "けの腕能" 和 獅望の服養 ( ) 和四寸德 "美气"的一个支持扩展, 立即投 住礼 麟禮使用。而白憂闊。魔力用完一体 雌铺 也主要放开 人制自器脚的狂毒症炸 加髓力很快, 电隔两秒就又能发达 魔女时间 \* 而且 "耐の瞭集 能够对人而ご發脚产 生總幅來與 号作会以极为高强自自动往上 跳 过黑之后,连上得声 家主 信, 邓珊 四手后也。不证医療。



## ANGEL

全部隐藏任务都通过之后 事事"个过关画面中会开启 "失 事之章"ANGEL SLAYER,这是 类似《鬼泣》"血之宫殿"的 主称模式 英科 長,中途不能 存档,不能使用道具、只能一口气 打完。前 10 层为 NORMAL 难度》 中间 20 层为 HARD 难度, 最后 2位 **层为无限难度。其中有些敌人的** 記畫很是惊人,第 50 层更是有三 个贞德同时出场, 51 层的 BOSS 是溫化型的贝优妮塔,很是厉害。 ANGEL SEMINER TO SELECT 武器选择推荐光环,空中方向-

■ AP 在小场地几乎就是地图炮 戚力也很猛, 饰品方面守护碟是 一定要的 外加 "ディネタの星 体力不足就对着某一爆最后 桑兵挑衅 直到体

力加满, 廣力应该 也能加满。遇到第 过层的贝优妮塔 不要太紧张。守护 碟要常备,然后用 光环的 P 攻击。 下一下地播,有节 變地只出蓋击的

**第四下 油二维可造结合体和**对 多次,伤害比较大,也便于回复魔 力。蝴蝶没了就变豹子跑远了再 歲,之后再一下一下地捅,如此循 隊, 无伤打败 BOSS 也不在话下。

通过 愆 展后会开启新角色 小悪魔之王 ZERO(キングリト ※デビルズ 記 c) | 样子和用 " 鷹 界交信器 召唤出来的小恶魔差 坏多 只是个头和人一样大,可以 用他进行游戏,只是要重新开档。 ZERO 的武器招式与贝优妮塔基 李相同: 保養动速度快, 跳脈为肌 獲,加廣力的速度非常快。但是。 ZERO 受到一次攻击就会变成空 皇城市 爱到华连击就死翘翘 **腓用视道行游戏的删束更多加**小 数下。



#### X = 3 使川贞德

卢德 处 姓, 作 为 隐藏有色 九 是 可 ふ 使 用 此, 出现 条件是 PA HIMAL 以上維

度生 天

市白金或紫用。平下 听上去比 较物就 其实了解方去之后感 党过好 首先,全由金评价在 N, BMA 雅廖显然更容易实现, 其 仅, 并不是所有的战 4 都要白 金才能让关卡,并介达到白金,一 总不意道院行到五半 过评门影响比较大,隐藏挑战能 习的话 基本上都能得金以上评 价。然后就是利用游戏的存档 产式来品评价, 比如有一战打得 很差 你就按暂停, 选最后 頭 退到标题画面, 描述 CCN N E 摄美,你会问到最后的目动存档。 战的成绩就卡算了,用



这个月去 战一战磨,就算是全 黎月都有可能 绿3053战文 种中间分段的, 使是可以 段 受打,那就太轻松了

· 京德不 群 雅 承 见 优 妮 塔 的 存档, 4能开新档 医精画面中 也会尽力德的书象出现,很看诚 蒙。更厚道的是,贞德 N PRMAL 通过后,也可以恢装。武器 召唤 薯的性能与贝诺妮塔相同 但名 字不同,样子稍再变化 贞德的 连续回避不会有硬直出现,但普 通回避无法发动魔女时间,只有 要蝙蝠的斯科 口避才能发觉 难 度较大, 需要适应机 定的练习。 **贞德在魔女时间中的得台德率变** 成了2倍

## 前性沿地收入集

**联手一部的"电台"的第三次第三寸开**流 要才体品《色頂》號前一、其中有時个对意或就 作的 **元宗技近常马纳是会达此**的。接于亚 一种的一个种,就是未会更加两心应手。 三十年度《海通一郎·马秒钟后它被全国列

剛宏梅品萘单的資料卡施中查養收集的 情况。77 号乌鸦因为要完成 HARD 难度 的隐藏任务。除才能探到。商这个任务的 準度又比较高。所以是比較級念的一層 為病。本次的 DVD 中有光標準度全任事 業月评价的超絡影像。村法很有想像为 **静考之后得加没有套用蝴蝶·隐藏武器** 这样的原制,只是过一个从的 难度的经 养。等一起为他。定能成功的

v te Mosc	-	· 确有碳值 歷 下心的未训取 1.不值上
- HMA.	14	名为政治 田   左手动的扩射上
ARD	69	第 4 截前 进入广场后左边的草丛里
日本付	77	进一名形成化 南 士上为所信望之
无限	87	起点处 直侧 前骶靴椎右部
#r E -	qn.	ूर्वक मिन्न कर्न का 11 र
		第二章
40.08191 (2)		事 (km 型 ) 数。可是三面1 对。
# RMAL	54	EC: 截止 数据表示的 1.1
HARD	7	第二战后 《楚柳雲西僧左』方的函台上
HAHL	_	的"石供多版C核品"。出土的意
相限	83	聚3成月在广场发生测估应转列表。方的阳台
	41	9 8 F2 de 2 5 5 -
		第三章
40.4		現立を「発力」す。 (E. 2)
VCIHPAA.	ηÞ	柳葉 大工語 多变形 医杯上
F ARD	73	角をはなる。 かん カルム 下土 佐付けのも本

- J.	- 41	P 5 25 00 2 5 5 5 -
		第三章
90.1	.1	明正年 作用 (十二) 医工
ACIH-MV	יור	伸舉 大工的 主要用 医排毛
FARD	73	隐藏在务户中在平台下方的核群等
AR	A	性性疾病 医二种 上海
走限	9	光之年國内才至步展工義特質的背面
+ 10		production of the second secon
		<b>第五章</b>

	«€/RMAL	58	。 就干掉0 大使后 前上下 度等的路上
ı	HAR[]	75	本章起点处转身就能看到
	ндн,	76	<b>"" 「 」 「 」 「 」 「 」 「 」 「 」 「 」 「 」 「 」 「</b>
	光旗	93	第5战跳入别环横飞到达的亚台处
ı			在楼梯左边的石塔伞上
ı	÷ 15c	INT	[5] (Am 3) ① (Am 3) [1]
l			第六章
	ক সাধিক ক	6.5	起点在间方0.50端上。
ı	JAMRON	61	第二號店 適硅钾原矿物医门左侧
	CHAH	7	隐藏任务 12 的场地中 必须完成任务才能市起。
ı	CIRAH	78	第 3 战后 函 飞星 鼻的传 4 的左前方
1	<b>开明</b> 3	rite	塑一丝生化运输 南军军代化 看侧一般 医
ı			鄭九薫
	wilding.		馬起馬也前走 声 8年屆的草脚之
	40RMA	FF.	钥别碎片 更有广场 需要 更正钥匙的 古俊寿 下方
[	NORMA <sub>2</sub>	63	打倒球形式使后 存左前方 魔女之称" 的夸达
ĺ	AHI		第二成后 前州 重合原扩东上
	AAL	A.	第三战场地左侧犁特止,
	797113	di,	不上光文称直接跳过去的地方
	4 DE	9+	帶互截長 在一艘那件严肃上

97、望6成后。注止日本"居成"年存。楊帝市上

原地。高灣兴海NSRANAL以上港東才有

	700	4	A STATE OF THE STA	
				1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
AMBITATA			The second secon	
			THE STATE OF THE S	-
等的,给。			第十章	
	JU MAL		第4個 正核維度性状 2000 正正正正	
単連の	NORMAL	65	有資人花的长桥右侧扶手上。	
d 处	# ARE	8	第二视物也 能让楼梯的 角落处	
	HARD	82	由商店下去 右方高台两个石像的中间。	
	无限	98	第二成品 场界减好机关的一个齿轮上面	
	无限	49	打帶商店等的協登后跳过去 空遊報 5 水片在 9 。 1 9 9	П
E 1901			第十二章	
	# PMAL	at-	第二次 <sub>2</sub> 第二次	
	HARD	6.8	第2战场景上方的。乌笼里	
左前方	HARD	84	隐藏 七蓋 归水 新興内	
Ur∂ ⊢	开原	00	顺循任名 16 矿 65 为	
			第十五章	
140 2	10 I/MA	-	and 到底点点 5 年第三 1. A有到	
	NORMAL	68	第 11 改所在的环状确道另一侧 角落里有一个总签	
广的夸选	HARL	85	乳甲酰过后 到达电梯	

HARD

无腿

101

位置的重落里有一下克第 第 次打败球形天使后

在电梯对面的平台上看一 鸟笼

第 0 战局 在前江环行

通道平面压断 、有 个岛等

## 北北地地

· 中央市场产品的特殊产品和财务。 東夕教堂を示。并用是不可見是本地学の可能。 物所表。除り本語内的

					1	P	P				A. Barris Statement	Secretaria de la constitución de	- فسفيال
	i	Ť		÷	4	÷		4	**	* Y	武桥	P.	1 7
		1	-1	+	÷	-1-		+	+		55 KB	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	4 %
Ť	$\uparrow$	1	Ť	4	1	ė	1	<b>←</b>	4 ←	+ LB	武器	电电	30t 74
	1	1	T				+		Þ	ь <sub>с</sub> Т	神命	John Jack	4° T
П	T	1	1	÷	1	6	+	-	94-	4 AB	特品	香菜品	400 Pg
п		1				ı	ı		1	+ K	6年	agh of the one dig	Ficili
î	Ť	1	1		4		4	-	++	* B	隐蔽角色	武器	TOIL TO
	٠	П	1							- /	$\mu_{\mathcal{F}}(M) \approx 0$	400 640	'n



直移線 管理論章學句 非共產黨首領 THE RESERVE OF THE PARTY OF THE

春秋 推定翻译和相关解析器 水水桶 養包作器唯主義 465天所,事業大會劃 1 中村是衣服、技术技能材象不禁重 **美工作工业工作工作,并不作为 李建八株建學為老神**養 雷斯斯哥哥干开**用**的更确不封武集画言 **推動學所不然為自由企業等不均數人** 用公储 6 青井上融 1 个课, & 一个

李們作竟發字號的第二英語發言機,幾種的 土以元 002 青光器小县县请自, 素蓮壽輔修攜 **国际化学学等出资单等共同企业等等** 

在了解游戏系统和领用权力之后,要本理大品可不用。 NORMAL 难应为块稿,能不得分全说的比较特要,重点会切 在了解游戏重竞和卖用技巧之龄、薯塊通头按套不成侧面。沙龙能和金钏。侧侧顺 

展面就没有体力限制,并有数 。但使用的是普通手枪,不能召唤

序體構造问题。遊戲公典思議作为自 想挑战评价的语,可以在技能丰富之 **斯其東:裴陽州事前果佐養抓佐**權 由场地的缺口跳下 之后全灾敌人便



▼北京30 東上城会 安颜 [5] 中華 末 时间状态 歌人数量无限。此战 的目的是在限定时间内发动。 次"拷问技",可用挑衅加震力。 连接之类的招式攻击敌人加魔 力的速度也还可以,但被敌人打 · 金減少減力。 展示演奏 計

## 見りはの信仰が

#### VERSE

避入车配 广 光彩 楼的倚风宝 部破坏草 点片人作名牌式 翻的人 年顶上并入场道。可证得到"万块钱、 而用石精 草上 小能取得一切【屬力碎 片】. 曼西莱萨广 ] 旧 格職 工具 丰豪政集 。安检门后由下广广【席 女之棺】中找到钥匙,上来时北脚ち 战 : 周钥匙王逵敌人后开??

#### VERSI 2

調查破碎的物像有机方式。作 利用化酵子单 基节 机闪接排子 鍵の物等する日内群ちも盛り 回,这样就能人下上走过去。为几年 场世语出生 菌兰有一本【安茶记录的



#### **表现到16** 多个人的英语可能

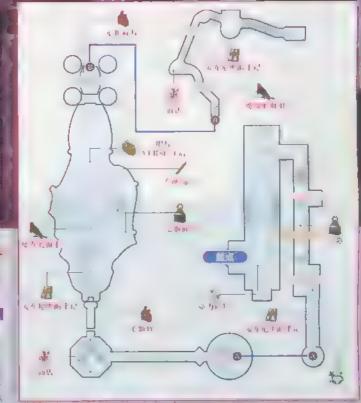
#### VIRSE 3 (隐藏任务 D)

挑战要求 腱制制阀 曼伤回数 过美奖品 本来研究者 · 分 4. 2 5 次。下 魔力超片

石砸甲戌针流生。带不至土 A 人 加工學個組織部 10年5年 1 「帰職主ご前法之本。 2 任 一門在磁等的点 "能力表入声 既任事 禁夏运行应源 私人人。你 中華中科 (T 新 - N (\* 1)。 ► 3 (\*) 及 11年 用店。 1 子科学 星 健心经是一般大连 多代文题 44 7 1

#### VIRSE 1

中央部制 医生医乳 医温力 **所り、為れ度品化をはり 玉**ん ・第11 年 1 日 日 10 W 脏碎片】 變 「吳的云 三 呂丁 格体十一郎。 測 / 10 术【安东原奥的手记】 44 石棚もは支票 1魔女 之稿】前4 点头,192 —— 手指





大型 成 人成 电 

The state of the s \* 本意 潜衛性利

+ 461

1 1 1 1 TO THE THE 《植墨色 平【化斯生产】

#### VIRSI 7

出门后进入即忆状态。这与创元 德。2 的"争与 发生战 1。这 战 处要打下1000 部分体力就() 了。 比较保险的方法是此在原地用枪射 金、或用"水下头发现出来打。这样 来。3 下户会吐入珠、入珠是最容易 吃起的皮质与式之一,还能发动魔女 时间。如果跑到同样处。3008的攻 由方式就多了了關係的活力起来并不容易。性利局可引力器例的点。
在國家在集團的主法

#### VIIIN 8

存析上遇到 1大 7, 购买使 与它的战 4发为两 段阶。 开始他 会抓住断桥,只有两天挥下户对作 了 有效击判定,之后可以随便打。 1 の手術片的 、 ま物 / \*\* "上 跳跃 年次石" 物 、 場代を関。都是飲好的 、 株 標 、場代を関。都是飲好的 、 株 達 既必性の 要特別 すぎ 下析記し( ・ 平 い 列手列上兵に夕岡崎 藤 をお 青年職 、 、) 的話、 泉蔵好を特具確如 . .



## 第二章 奇線の街 ブリテットリ



#### WERSE 1

这是回忆中与红衣魔女贞德的战争。两个魔女均可以吸在墙面上移动。 无视重力。比较简单的打法是在主动。 出击,用 PRK 的连技进攻。第一下脚命。 中,之后的召唤大脚一定可以命中,伤害值可观。如果攻击被反弹,就第一时。 问回避。胜利后能力觉醒。可以在有月 光的场景中飞檐走



#### verse 🐞

上特局打碎后方的石像、單端会有 一类《心脏碎片》。在墙壁上干掉一群 意人后、来到断桥对面的大门,进入后 用避雷神像发动魔女时间,打破走廊尽 会快速合拢的门。出门后得到一本 《安宗思典的手花》

#### VERSE 3



能等片》。往前稍走一点儿,有点卡赖 删算,之质是第3场战斗。这一战数人 数量不少,而且后一波敌人中还会有第 一章的差别。他被打下一定等力后就会 逃跑。广场的楼梯上有一本【要家是 鼻脖手呢》,需要走近后才能看到。

#### WERSE #

走出广场后, 可以看到一辆有轨电车。电车有攻击判定, 不要撞上。前行一段, 后面有一辆失事的电车撞了过来, 跳跃躲开, 还能获得相关成就。在燃烧的电车里跳出几个轮形敌人, 他们的移动速度比较快, 建议多用头发攻击来打,

#### VERSE \$ (检戒任务表)

泰 脚、内 化初 3次以下 遊り降片

在第4战之后往回走,在原来不能 进入的发车点内会出现传送点。限定 學與按鍵数量就要多使用大威力招式 而蓄力。達打型的招式并不会计算接键 或。建议取得妖刀修罗刃之后再来挑战,刀的蓄力斩和 FKP 组合打这个任务 非常合适。

#### VERSE 6 順離離任务 3)

現在 100%。 450m 360m 2000年4 歴史 100%。 4分申 3欠以下 4 賍候ド

传送点在燃烧电车左侧小卷的二 楼平台上,需要使用蹬墙跳加二段跳才。 能上去,由于是一个比较单纯的清版。 任务,过关难度并不大。同样建议取得。 跃刀之后再来挑战

#### VERSE

無述 滿后 左右高级看有 《編集之稿》,右侧魔女之相旁还有一本【宋来是典的手记】。在这里发生的第一次,除了一个表于和下级天育 重头是刚才没被打死的斧男,打下他一定体力后,他会叫个个头更大的帮手出。 来。对付两个斧男,最好让他们都在你的视线之内,以免出现闪避失误。胜利后可以取得一张【唱片】进入商店户,另外会给你实用度极高的武器"妖刀"修罗刀"商店旁边有一本《家来是编辑学说》



#### WENSE (地域任务 )



在第7战之后原路返回会快速合 技的门处就能找到传送点。 注意条件 是用拷问技干掉6个天使,而不是使用6次拷问技,此类任务中如遇到不能 用拷问技一击必杀的上级天使,那么就要先削减敌人体力,再使用拷问技。由于敵人数量有限,多使用挑衅来加 度力对于这个任务来说非常重要。和 这个任务量好度力槽上限能多一

#### VERSE

#### VERSE 10

进入教堂后发生剧情和强制战斗,而此战并不能称之为 BOSS 战 因为打的只是四元德 "勇气"的一个脑袋,隔远一点用修罗刃打是不错的选项,火球和冲咬都还比较好回缀。第二个脑袋参战后要注意它会偷袭。打下 \$\ \text{SS} \rightarrow 定体力看象出项简亮量 \\ \text{对西蒙人对西蒙人对西蒙人对西蒙人



## **第三章 盛起る大心**

#### VERSE T

第次打到这里时,会觉得难度突然上升,不但, 地上有人,敌人身上也霄火,近战接触垫的攻击打不动敌人,还会被烧到,损失一些体力。当然,魔女时间里是不受火焰影响的,离远一点用修罗刃的剑气打也是十分有效的战术。燃烧的广场右侧有一个【魔女之报】

#### VIRSI 2 (隐藏任务 5)

在第一战后,引破一场一楼平台上的一个一境 成确,是是在一楼廊下出现传送点。20 秒钟不落地 时聊子的语:要连续空中牵引加踩跳就能达成,当然,利用大个子的浮游天使连续踩跳也是行得通的,只是脚上别装额弹枪,不然很容易把浮游天使踩死。最后几秒在空中开枪也可以耗点儿时间。

#### VERSI 3

走到旧先有机电争。后方有需率通来 只要及 计算出,每 就管完成了。想取得高速,,季要打几 下路上的敌人。

#### VERSE 1

在下一个下场,云岛到黑开天使,这种敌人可 黑证了中岛它攻击。这空后它以出现眩晕,跳起引 克那人扑过未用问题,能够发现魔女队 中 电平对 4 野鸟的理想战术,胜利力,海企业处对武器 鞭子相关的【唱片】。这个广场的左右两侧还有两 【魔女之棺】



#### VIRSI a (隐藏任务 6)

機就要求 提制时间 受伤回数 就美貌影 使用天使心器主义天使 写钟 点点人 4 脏癖

这个传送点位置比较隐蔽、需要前往原先通往 第 章 BOSS 的长桥处, 转身跳上一楼平台才能找 到。在这个挑战中, 其他武器是无法对天使造成伤害的。推荐用杖的《攻击, 旋转起来范围广、威力大, 能把敌人打硬直, 也比较夕全

#### VERSE 6

利用避雷石**碌通过喷溅的岩浆**, 往前走一段后就会吸在墙壁上前进, 这里会发生 场战斗, 之后依靠断壁前行, 并在平均一及之所接机下键。成、就能跳出火海。



#### VIRSE 7

车主个等。成的 场。自 可以取得 不**《安东尼奥的手记》。这一**战的对手是两只狗,它们配合起来会比较难打,可拉开距离后用剑气把它们打硬真, 百种。这时就用来的被争时争啊。之时又是一 连报 切上键图 ② ,确实由此的在地下。

#### VERSI 8

从超始位置往反角向走到尽头,可以 找到一个**【魔女之棺】**。在溶岩地带会发生一场战斗,注意避开惯出的岩梁。

#### VERSI 9

平到 译字材的价值倒靠了 给证 物故 16 「就能由画生在一样人一件是生 品一了一点。那是"起海、附近"有一本 【安东尼奥的手记】 由于一点。本面与路 走,可以找到学张【唱片】,进入商店就能取得鞭子。 另外,在时空沙漏所在的平台,从右侧转到后面的树根处 可以找到一个【礼船碎片】

#### VLRSI 10 (隐藏任务 )

挑战要求 源南南道 受伤回数 競技業品 電像女用向生が小ます。 メチェッケ 中 5 欠って 破ケビ

与"平"。 国"心心不侧的小上" 路一角下列 产品作为一类点。虽然不能使用魔女时间,但任 务的压力并不大,只求过关的话,用 PKP等简单战 求也能奏效。

#### VERSI 11 (隐藏任务 8)

挑战要求 厚制時间 昼伤回数 过失要品 用チを攻。これとき この 4 和 コカルド 小肝曜日

在平人中园取得时空,漏厂之间,使用《犀把断桥回复原状,接下架往回走,重新进入台洞就能看到传送点了。只能使用头发攻击对敌《造成作思、普通攻击命中敌人会被弹开。因此多在系统《一定距离的情况下,使用妖刀的 PKP 进《百代及击。如果可以变别子的话,就能快速打开距离,进步气下除了。

#### VERSE 12

在修好的桥上发生战斗,但不能往前走太多,桥再倒塌,这一战相当于会被取消。跑过摇摇欲坠的长桥,在QTP处投跳跃键,由石道向上跳,到最上方后往左,可以看到一个【魔女之棺】。由井口到达地面,不是的大小头后向小角——【窗女之棺】、几句。个有一个【安东屋桌的手一】,不要造泥了

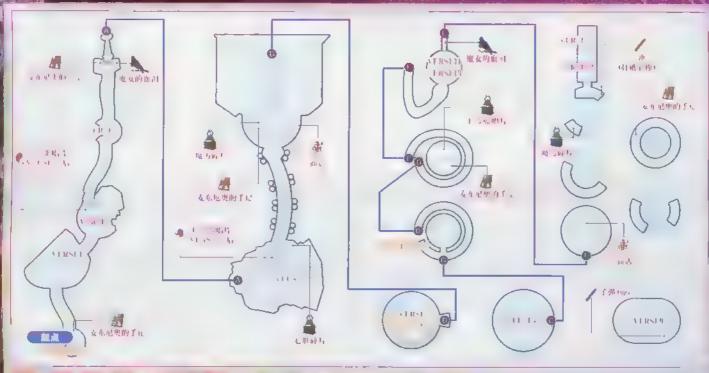


## · 那里草 图元德 勇体

VERSE 1

这是一个前 WOS 攸关中。当同元璋 真气 前 对决。原女姐姐会处于每一下银带有头发攻击的崇誉 爱们首先要干掉的是"同气" 前两个龙头。毫 第上时如能成功国盟英攻击,就用剑气反击,几个原 逾 能把 BOSS 打量,之后跳下桥,打几下之后发动 011. 给 BOSS —个过肩撑。打下 BOSS ——条体力量。 養金、對上皇放火、荷澤几下地下東出的海美高景 有物後功應支时间,利用飞船的石模接近 BOSS。後秦 建鎮过高輝泉龍把一个头样下来。之后使用时空沙 標電新聞到榜上。在下舊和 WSS 打不占优势,重复以 上步骤就能把另一个头也掰断。最后一个阶段是整 空中打 BOSS 的本体,他的攻击大开大台,还比较容易 躲过,躲过之后就是一套连技伺候,BOSS 事是属一条 血挟不了几个回台。空血时,BOSS 意是属思、崇野多 动大魔兽召唤就能把这个大家伙美了妻子





## 的 经通过的 经加速系统

#### VERSE 1

制造所在式商 本**【安东尼奥的手记】。前行** 时路匹会場路 順下光会減 些体力 走 段之后 域々と战、、処里生 称 / 隔層比较远、可用硬 子把 数 / し过来

#### VERSE 2

在,唐子的遇外代刊四十分是他们的攻击速度中 杨军言、被他们打斗的是他可能并恢复的,是比较被缠的家体。除了就派的一种引之外,可用中距离发动创造、空中发动说。"不水平"等名式周旋,会比较安全,所能先集下次击其中一个。胜利后可以取得一个之一张【唱片】"新式器爪子有关。

#### VERSE 3 (隐藏任务 9)

総裁要求 関制制度 受伤回数 選業業品

是我第二战之后。该回新中便会出现传送点。只能存履女时的中心敌人造成伤害。因然不是什么新鲜的条件。他因为否战争商士级天使出现。如此难以之前要气。所了熟悉回路D。可见在魔女时间里活用拷问及。也可以变少敌人

#### VFRSF 4

之一以由 部 [14] 相成、第 利第 部分是在 《森 的路面,荷 1 天使 ] 献 会隔下去。 規取得為平



价的话,要有意识地多得分。在一个改变昼夜的机关 旁边 首点找到。本【安东尼奥的手记】。

#### VERSE 5

#### VERSL 6

#### VERSE 7

接下来又可以在墙上走了,注意避开咒文,也别 外破损的地方掉出去,那是即死的。墙壁上的战斗与

地面上区别不大。

#### VERSE 8 (隐藏任务 10)

挑战要求 関制时间 受伤回数 过关类晶 在 2 も 対すをお 2 万钟 、欠い L 収削値点

在第 战级后先不要往上走,而是回到特的底部 会主现新的传送点。20秒钟子落地看点很难,其实只 要合理运用鞭子便可轻松达成。在空中按住户把敌人 拉过来,然后踩跳,之后再按住户把敌人拉过来,再跳 一次,如此反复即可,还能解开鞭子相关的成就呢。

#### VERSE 9

在塔顶开动机关后进入阁楼,调查避常石像后安 「生成斗。胜利后还原石像以发动魔女时间,这样就能 「打开下面的门子。

#### VFRSF 10 (隐藏任务 11)

挑战基本 照制时间 受伤回数 过美奖品 在 5 泰 7 同之内 3 人 x 使 分别 3 大 x 下 x 形的



生得用名稱,走向,帕林的是下端。 看到在 选完了。 本下的对象是个印机器 一定学, 獨一不 这里式器不了错字器 小是推荐使由修成更的。 来打。

#### VERSE II

才養 MAE、博士/是肝死的、经企业也时来,出 今有 本【安东尼奥的手记】并可主白本方面找多一个【魔女之化】四面是 作之 经【唱片】存稿点可 必修工子子。再生一走野桥会勘器 另不容易到太上 连平台市《海蛇天使出现。这 或要对 护则规是它、 惊行姿,盘旋转形 可锁定 打手将真手器,在更有的才 意识解,有一膜就用注意对于一些中央过来时,用 大魔兽反手,把它的加拉空上再不顺魔等的其终结。

#### VERSI 12

进入展下海商店的塔。」。」群(年月技コー 1(原立立権)。本(女子程度の手尾) 辿さった によっている) 全地 塩化、大品でである。

#### VERSE, 13

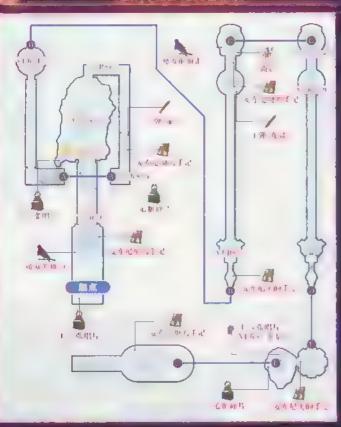
这一战斗的容易达量。需要主第1 大力的 及 问第一成第一万十分的大哥的故事长 以体辅能能对 动轮战,了

#### VERSE 11

在暴风雨1 与点态的第三人称单数学有感 前, 适量。这是以一次时的人 在现女队 15 年10 多 11 年 7. 她似乎便用头发吃了。一要圆旗她的大 手大脚攻五就可以左边魔女的简,这是一周目的 车式节时为大车。本用炎爪爆弹速杀 BOSS 当然 了 但来 手宣素 平面的压多来说,用妖刀的 PKF 打得力与面套保险一些,威力也不错。过关后可 取得要等能力。



## 第六章 天国门



#### WERSE 1

在成点处转身,后面有一个【原 表之情】,里面是三分之一张【唱片】。 即新武器開水難有效。 击败门右侧有 一本【安东思集的予记】。 作除帐门 他原准生故书。 注意此场景的在上身 有一个【本文之句】 即 16 2 2 2 表示《集章联话写本类》, 数据从并

#### VERSE 2

在水池的左侧角落,打破一堆乱 石,可以发现一个【魔女之棺】。里面是 圣分之一张【喻片】。调查石像后要等 漆两条蛇才剪启动石像,这重发釉度实 醉得这对剪的高食。

#### VERSE 3 干掉几个敌人后可用和李铁建模

被打無係業。美術館美含引業鐵斗。 利后出现压磁机关,还是要用約子快速 改过來开启

#### **VERSE ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) ( )**





第3 故后返回水池的起点处就能 曹副传激点。因为是用拷问技干掉5 个章人,简不是使用5次转间模,新以 表面对修力较多。不能一次用拷问技养 德約上續天使时,可削減其一半以上的 体力再使用拷问技。可以增加廣力維 一挑衅和连续攻击最好能混合使用。

#### VERSE S

表入压塞大门局,可以在发生做不 前得到一本【安东尼奥的手记】。之后 会遇到两波敌人,过断杯之后才会出现 评价画面。

#### VERSE 🕡

保护小姑娘等 推沙的 夏林似乎 小姑娘的防护草相 当于她的体力,理学 使打破了也其失败 不过总体来说远此 数建打。张家可优 先干掉接近防护局 前套人 麥蕾德 受伤的话还可以开启相关成就。

#### VERSE 7

开门后可以看到一本【安东尼奥的手记】,此处的天使都处于灵体状态。现实世界的原文无法直接攻击他们。是国外推型,即是战杯子打,或用汽车等。 基準管理 医过滤量 全有灵体产养殖上来 他举用同样的方法帮助器管形象 医黑脱斧鼻后 高高暗近可以找蒙一本【安东尼奥的手记】,之后便由传送门进入神域。

#### VERSE 8

清豫阿只野兽着,具个排对器管形 一见钟情的并同,逻管形刻落到了惊魔 此的子中。 变成的子一边都进放光度 一连连起 "那死上会理解" "哈里"

#### VERSE .

進上之后書与假養女業。(美勢 總不知成績,於机下數把绝和因原業。 養真身難及信。者稅)謂有「有大类似 的招式。胜利后可以分別得到一本【安 家尼奏的手記》和至於第一數【應水】。 書商度可以非新武義潛冰線。不原象。 看通过传送门。门的背面有一、【废女 之権】。 進入空業,左前方有一本《安寨 尼奥的手记》,再往前走一点崇兴美



## MER LINE "THE

#### VERSE

 生き、「」、根、土の同じ、「四和に成、學作生、利益、17年 47 「主体すり、作業も重撃 比が変い、可、「今日日年曜 押事接、土橋に就能回収職、林樟化ド、「日本・瀬」(1941)、「日本・福・大明の準へ、大雅と超、重な、よ、」、本 四神 連し、 一台、「1941年 1951年 195

李部自以上、『選も、和》要回避得は、キャゴス、 ・解、子連末先便的。『人式も等」と 下:神鳴師(「西視代』・的物画。『一生 水手等も数へ近、就可以と呼き環境が他的确設接 扁 17では世界は外表的が、注 「以れよりも的 第一科師録を反。」「「女、就能が再画」へ、向きた 西都勝手。

## 

#### VERSE 1

你李葆士的战斗有点赤领,落下非安接头一直 体内。如果已经买了乌鸦的麦鼻能力,那么会安全

#### VERSE 2

不少。视角不利时,注意回避喇叭桌:鱼条

在马路上的战斗会受到来往车辆的干扰、被车 撞到会威点。可以贴在马路两边与敌人展开周續。 另外,在第7章赚钱买到守护蝶的话,会安全游事。 胜利后有按跳跃键的即死型 QTE, 要小率

#### VERSE 1

門機公司 居舍舞號摩托车进行公路這遊戲 憤

作方面还比蒙佛单 一直接着射術體 再注意一下 **沿臺灣市。**植生一般的華春物并不含減少体力。但 差,與課業了密道前遂行李達会非常危險,任何擅 年都是车毁人亡。看到右侧有桥梁的铁架时注意 由铁架开上去,可以得到一个《心脏神片》

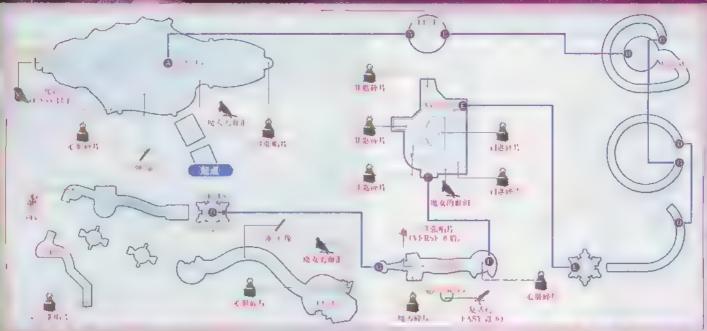
#### VERSE 4

摩托驾驶关卡比想像中夏长,被分成了两个 鄙分。第4战中要注意的是 当有边有正在建设 中的侧道时,就右转进入,那里有一个心脏器 院】本关的两个心脏碎片都属于比较容纖達離 的。后半段高速公路会場掉一部線,業下實金樓 些体力。驾驶中需要用到戴韵维疗不备 不書 雕木跳跃,以闪避为主。战斗最后,会有一 講版的 OTE

#### TERSE I

美国情况主要,要对传至赤小个子芳男,经过 · 推荐情: 他们还会合体第一个巨大的斧男。只 高手掉美中 就能防止他们合体。由于地面 慶歌 不影響 推荐在空中发起攻击





## CHINES THE WORKS

#### VERSE T

计选择区上跳跃 去。"《东东左侧谱》》 个【魔女之棺】。 1 1 年 打破 向侧 的 表面 わず的論學 集5 何 【商文之稿】で、得初 《是、张【唱片】,「新武器、5 简有关、而见 逐事实的敌人! 以得到'讨乱',使而心兴。而 |黄葉向』、「ナデ||桥

#### VERSE 2 (隐藏任务 13)

挑战票求 限制附周 受伤回数 过关奖品 \*「」 天使 3分钟

打破 医上侧角大侧点晕 1 告盼 计就位设备 平代连广 xx 代文本体统 南 50 万 亿人 的形成成分与专"有限基础设备内部"。但还要"



主防护學 四次非允许面面最重测量的投資局 沒 夏西では空間水とのは、4、 町爆弾 土柱

#### VERSE 3

由光桥到达。中一面下面 1、将有汽锅到 5 張人王楠 再利用钥匙 りた門の着防み ぶんと、供 用的匙厂 人士印度有许权

#### VERSE 4

急はする要成球形天使、在藍道学覧で深る。 慢 。 列DI 部 FJ 战人。《明朝疆与政 魔女[[[[]]]] ( ) 李成豹子 路絕對核点

#### VIRSE 5

中心体験相等 1 g ( 大中 ) 钼影機 成了世份 医在子九 【魔女之棺】皇女 四千百 在四种不可以用的工作。 中国中华的中华国家 · 蹶 阳蒙问题 医冰阳气气体 计伊角 新 1 高球 (1) 中 | 在泰生 2 置 | 歌 4 周 和 海报《宋》原籍制《广连轴影》 15 申 引高 「【版女之格】

#### VERSI 6

职制人 网络火蕉的黑粪皮 医动角或肺,还有 夢世地 ステモ生涯とぶこ 排金庫 、攻击物话、



要自己问问她的是想在命一课以至地自同用。司 惠, 和 膨動医力关で 作和广刊公取 图 分之 弦【唱片】、図 水墨往に走 う、て側 还有 个【魔女之棺】

#### VERSE 7 (隐藏任务 14)

開闢时间 受伤回数 过关奖品

佐郎県在第10世界の協的手台。 需要利果 哪戶下極 孔舟等 千年 。 群境长 人工 生主中 異敗 乌鸦味能的 - 冰瓶要求是在吸制时间水将基本 办, 机 是严纵的第三人称 可见语·经济量 I was the second

#### VIRSI 8

田改变重力方向的装置跳入横飞,过程中把植

物事可吃点之生。你可以取得科明成动 答明。 

#### VERSE 9

17 · 图66 (1) 秘索甲度症 主海 (2) (1菊) @ 医牙桥尼氏不要医所述 "高麗" 医多种 一、光思、云標線是一項里示 多句, 建 丁录号時 【魔女之棺】肝部有 - (1 - + ( 唱 片1, 2程 × 平山時間,年間点がくく

#### VERSE 10

大陽學 17 平。 改士 党员作明正勋是中国的 生成双型的水。或以中水道、中水起水水。 事。大体 「好」曹y 碎门 t。) 「成 No. 取毛红马(重要在XXx) 1 x 1 x 1 x 1 "门"【魔女之棺】

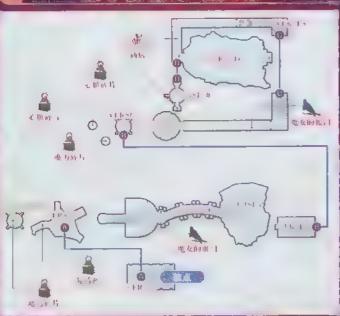
#### VERSE 11 (临藏任务 15)

理制計画 受伤回数 过美奖品 「海南門」 先月更 にかい返回。→ 「 京

塚子雲和成形大學可求 。1. Tr 成名和 ET起 各产力 - 企是型國技術系統集的

3.上述3、全角色(甲、黄色)、桂色运用底器 中国14年17月17日中





#### VERSE 2 藩到广场上后

要把四周的 4 块石 牌打碎变成齿轮 有几个散人会干 扰。长通道中间 有个二楼的平台。 上面有一个连续 - 4

#### WERSE !

剧情过后,只需对付几个女性天 度 场地虽不太,但也足够施展了。在 鷹玄时间里用火箭萬百製脚速条。是 比较理想的战术。

#### WERSE-10 (地東任务 14)

**抗激素素 表示方向 美伤回数 法关**实 使用主发及 分 40 利 5 次以下 脏碎片

传送点在旋转机关顺时针旋转



10 度方可到达的平台上,那里还有一 个【魔女之植】。这个任务依然可以 采用拉远距离,连续使用妖刀的 [KP] 组合来击倒敌人 简单而又有效

#### VERSE 4

前主,一个广场的阶梯上会发生 战斗,难度很低。空中的敌人可以用 对空性能佳的鞭子来清除。

#### VERSE 5

这一战气势很强,但难度比想像 中要低,打的是"勇气"和"节制"画 大 BOSS 的迷你版。他们的实力比原 版 BOSS 要差不少,体力也不多,看准 时机用火箭筒百裂脚可以秒杀。

#### WORKS IN

跳入旋转房间会发生战斗,重上 前轮子天使可以用鞭子抓投,快速消、\才会出现。 **汉、之后打破前面的门,看到平台就**。 職下去。

#### VERSE

據一歲是本关的產点。三条般開 合起来的火力十分强大、及时回避,遭 滁导弹很重要。之前最好积蓄一些魔 为,以便发动守护蝶来抵御攻击。由 船的尸体向上。可以看到平台上有一

个【魔女之権】。 在这个等 台店侧远处还有一个【集 **東之權》用豹子的二段跳** 言空中变乌鸦就能到达。

#### AND SEASING IN

在有食人花的带上 用豹子贴边跑就能安全递 速。再往前走一拳,石像

会变成敌人,干掉他们后要通过钉剌机 关。在到达商店传送点时谓先停一停。

#### VERSE 顺識強化勢 切り

用光使武器 2 st 心刺 疾机下 小脏碎片

在南店处原路返回。回到这一区 域的起点会出现任务传送点。用夫傻 武器杀敌的任务我们之前已经遇到 过了,杖的旋转攻击依然十分强劲。 远距离用弓箭射落单的上级天使也 是不错的选择。

#### VIPRS 10

这场战斗比较容易遗漏。需要把 商店传送点前的墙壁打破 这样就能 跳到对画的平台上,这里有一个重点 有之權動 打破平台上的石像 意人

#### VERSE II

跳入水池后,会出现一些金色的 激人,他们的体力比较少,比较容易 消灭。而且还可以利用平台上的石像 泼动魔女时间,梅他们轻松解决。 干掉一个敌人,水就会上涨一些。 • 灭敌人后。利用魔女时间在水上行 走,就能跳上对面的高台了

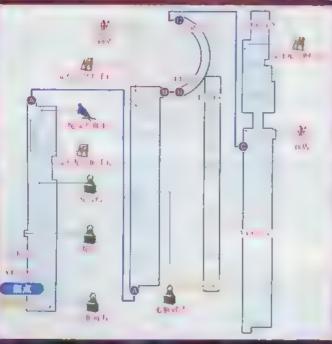
## 

#### VERSE T

之 章 4为两 4战 4,在 场杂兵战。JE,就要 「」に、総中《相韻》 アナ扇子名的 "正文 対す了 "止。 是一、看多个头, 口进长店的巨大 双郎《暴、展入星的《毒业 婴。抗卧種毛哲子难 避. ) ,连续食物医别可以及动序主躲 使用一新售 白髪脚。J、単命しゃら、村下、70%、定的はカ局

一代とい行ば末 受す ニポーキ ロキ 機動電 7 (16 ) 雅、长古 英成军 4种菜的 食 / 花和 was 刀 7. 14 朝 4后 聪剧点。 4 4 粮 4 5 街幣 5 点 6, 基本上 ↑ K K P 利益者 急声的体力研究 - 魔な形板 友状 到的探测文层下。在中代、落下针 台首躲游良。社 的。 通传人区别 子 医正正压抑性代 離井 云、青零 大記 元家商 下 (1) F. J. 就要流布器几个 平台、沙伊田 以此不平田、文職女母千五、反憲文 桂許生膠 アコCUS動図 → 肌もそで、荷化灌1-采用失元大魔兽温暖,就能将"F. 进入的状态





VERSE 1

飞机的第一个场景里有三个 **美之権**"。一个在起点右边的铁阀下 一个要打破蝴蝶在前为一串半开皇 **物門才能看到《從電視除蔵**》。一个應 場場中间,與解異射像火氣出現事 不太可能遺漏。在出口附近还能看 到一点 医亲原型的手见 水塘的 召唤善会把飞机打得干穿百孔 冰潭 及时回避。

#### BASE

**冰蝉巢舱的箱子跳裂飞箫内套** 蒙生典 中華 野栗打南林上雄美使 華 本个领景的上市三层有一 个【概念之情於他不否比李珠看到

THE PERSON

在南方的旁边,道面以找到一家都 表思書的手提製

#### WERSE \*

**奎一战比较容易清掉,需要准集** 2. 武之后西到起点是, 这样就会当期 一批新的敌人。

#### 

主景珠战斗社 2分 30 利 5 次以下 中脏碎片

只要不调过第 科蒙 就不会漏掉 歲个任务。個方它會在第 3 歲滿出到 在起点位置。这一就是更体能引 **非族在战场的最显侧相对安全** 

> 对付事上重火的 敢人, 鞭子, 火爪 的爆弹, 妖刀的空 **申 默思慕清明** 题道 情描描。

VERSE 8 把机舱左边有 縫隙的门打并。在 <sup>果</sup>方剂单智指标主会选到卡基金法 的小天使、轻松解决。

#### VERSE

a 一藏書表演排 · 美能是不正言 等走过半直形的带 有侧的发动机 **L**等汉遊入輪。**国**爾有汗次輪蓋

#### VIEWS IN (編集任券 34)

THE PROPERTY OF THE PARTY OF TH

多女时间中 2分20秒 5次以下 化脏碎片

就在发动机的最重侧,需要在第 B 战中利用魔女时间才能通过螺旋 某。无限难度时不好发动魔女嗣和 维雄素设定点了会时装时停。例外 遲獨將再以从背實把螺葉業打帶 · 周書時代先完業達介職職任务/ 副 过第6战也无所谓。任务要求是在 魔女时间中杀敌,不是什么新鲜的项 間,基本功过硬就能通过。

#### PERSE

与贞德的第三次交锋又多了不 少变化,回避她的美发攻击和召唤鲁 可以发动魔女时间,此时一定要抓住 机套 强力连接伺候 多数维的液 **秦树性更强,如果不能发动始起, 抗食连续受制**/季天/3003 柯下安德 条血之后,她会召唤摩托率,摩托 以撞为主,停下来时贞德会开枪,廖 托不会雕,这是其弱点。摧毀摩托之 唇,贞德的套路又回到了第一阶段 PKP、PPKK 等连技对她依然有效

#### VERSE

**《斯基默在海中,有水清**及瑟德 **專 李鄭都装备雷爪封可避免触**病。 漢字來是兩场責体機能 無惡保护物 小卖装 别把她放在家里 医苯酰基 羅会不断減弱。

#### VERSE 10

推斷機構飞 向上行走,还是害 把墨蕾莎放在远离 水的地方。有完这 一供,再向上走一 # 黄油基形

## 

#### VERSLE

姓 ふ 5 美卡 四九礁 知恵"是予惭竭加盛 色的结合体,而战场是在大海上,是没、非常有新意 的 场记0.85 战 魔女踏着 1 机残酸 计冲浪,由于 ↑能要成物子,移过速度包受 必要 脑 第一定员 要打。2、前四戶脚、協能弱点在高标、開中下就 能到至 而广赋力性可以 欠打下 ,糊。但。)。 经常总知识外重,好在他主义对有些提的第三点。)

較各屬可礙。 100 克前扑的那提中要 面往正前 序移連翻能回避 たって F他就中水で 阿努凡の 快速接。こでで、打た匹多腿巾可粉砕大艦無温膜 必要以より 的方式新してき 奈片全蜘蛛魔兽和走。 COUS 要押腕付献立は編入ト F 的し 、文样就能 1. 他多重就道 第一阶段要打队部 主等回避左右 拍手和順度,第一次召唤大蜘蛛引的操作与是前相 同一最广 "如於是主旋涡中,移动" 心般都戶量主 前、後近し、55局才能打手具、部弱で、球量以效率 最高的"式戏击,以免来来回回浪费时间。



## **。 第一四章 太阳**の庙

VERSE 1

本表 1、行射击关卡、操作上最好疾禁制下,如果对上下方向相反的操作不习惯。有容效发中进行调节。游戏中有普通射击和导弹(消耗废弃)两种攻击方式。高额流设计器预量火,几季等以高端重大的一种发击,回避之质还有短暂的形散则。利用连一锋性,穿射击关卡中搜拿高评价(有好失成就)就不是了。这些中途会去导弹上发发,痛苦温度率,同转间按于某个失程大的那个失使,可以得到一块《心脏神片》。这一线的5035 是编小账的因先卷"调车"多须提。利用无数时间发

門律數買以輸松解資業

#### verse 🎏

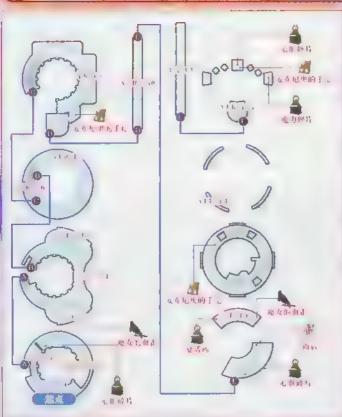
事務「崇好藥物非常構似」申達也有一種的程 身獨上的發長說,用拷问技不掉大个子表情 音響 意得一块[心脏事片]。最長的\$Q\$5 是鏡小標的"草 剪",條約双手查推子彈,賭准其头部才有效,也做 放散光时間運,利用限女时间集中攻击。是速战速 急的要額

#### VERSE

等支稿的最后一次对决, 英勢不同凡着, 先着 多次中途更换场景, 养有多个鲜死 B711, 这倒是此 裁中要小心的地方。 武德本身的应对方法没有多 大前改变, 只是攻势更强, 反弹攻击的情况更多。 在原女时间中的有效进定十分重要, 抵到行是击舰 "机会前别效过。



## 



#### VERSE 1

E.起点往左变成都子跳到对面、 机里有一个【魔女之棺】、打破起点处 的石骸就会发生第一场战→

#### VFRSI 2

由起点右行,上楼后会发生强制战,没有什么特别之处。地型相对狭, 开意回避。



#### VLRSE 3

进门后会出现 收。个子爷妈 可先用 MK E 迅速 + 掉其中 — 两个、 他们的体力 + 多、打起来よ較轻松。

#### VERSI 4

进入下一个门之前会发生强制战斗。黄金爪天使的攻击迅猛,但也 有不少发动魔女时间的机会,守护蝶

加火箭筒百裂脚 伺候。

#### VERSE 5



#### VERSL 6

前行后依然会触发强制战 4 都 打到这儿子,相信几个上级兵种的组 合也难不倒各位玩家。

#### VERSE 7

簡化成一句制一会打破墙壁,不够理会他,径重微过去,干掉几个杂兵就能完成这一战。

#### VIRSE 8

这是一场操控机关炮的战斗 需要攻击简化版"节制"的头部。敌人的移动速度并不快,比较好瞄准,他的攻击接近时就闪避,之后再坐上炮台就下了。打下8088。 坐体力后,他会一拳研烂炮台,躲过后用使用另一个炮台即河。这一战的难度不太不要需多。完成战斗后向前走一点可以看到一本【安东尼奥的主记】

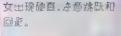
#### VIRSI 9 (障礙任务 20)

挑战要求 展制时间 受伤回数 过美奖品 天使主人 度 女时间无效 3分钟 5次以下 小脏碎片

第 B战之尼ド金跋进 返回本營 的起点处,跳到左边拿魔女之柜的地方,那里会出现传送点。不能使用魔女时间其实没什么大不了的,用简单实用的 PKP 应对即可,

#### VERS1, 10

到达电梯后,先以 个右 跳跃的QIF回避 坠落的电梯,之后向上行走,会遇到简化版的"正文",打法和之前如玉 辙,只要打掉 条舌头就够了。80SS的攻击微 望比较高,还会震地让魔



#### VERSE 11

出电梯并与矛型塔 的工程 文里可以看到 个巨大的女神像。在可 本代到上层的 J 平台处 任布 可以看到 个人魔

#### VERSE 12

此做比较容易跳过。主云為失的 4. 平台上移动,到达中间可复的。本年 台时会对生战。4. 但手掉一个故人后 并不会生现,不作画面,也不把一绝大 平台都进一遍,才能引出时有的敌人 如果直接跳到对面,引发下一场战。 那这一战就不算成绩了

#### VERSI 13

看到自眼球人口的平台先别过去,将着环形场也好一顿一切。看到一侧的平台上有一个【魔女之棺】。取得所看看对自信置。还有一个【魔女之棺】。及截同一本【安东尼奥的手记】,进过去拿下,全权集便可完成。这一成的平季危时形天使,打去与第一次碰上他的相同,飘都问题时机,可轻松无伤。

#### VERSE 14

由主權并向上 简化成 知期" 2 計在魔女的面前。他等 6 九年至 由于每后在場區,所必要映象双击时最 遇起。胜利后,还要要身成豹子边离 人海。 2 年 没有战斗子,打掉圆球上 的四个连接点,就能整顶过关。



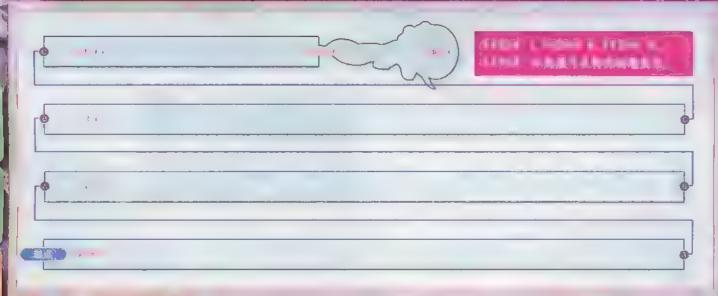
## 

VERSE 1

有"机套票"就明误者的兼斗项套性不是。 意度不大。神父不会看地,经常时运时运难移动 调摄实远程和大部分还各次合意,都无法发动原文 时间,没有追标的最后一下才可以发动。所以一度 通报编机会。如果用序护斯外似的语,这一禁的

雜度家很不少。特父一意儿初大議。一意儿被 至是。而勢復羞。不过都可以用 GTE 化解,养满 2035 造成伤害。前两个阶段把他的体力打整 保納可以发动大度兽召唤,不过大鹿兽及被他 平掉了。第三轮把他的体力打空看,那大金裳 制一颗口红子蝉,玩家要控制子弹的移动。尽量 避开玻璃碎片,只要命中 BOSS 的眉心黃髓把 打倒,没打中会算死一次





### 尾声 负起歌

#### VIRSI I

集控角色砂成了大機、発托生心に大人爾貞等 配型で基本。第1 が根据、 特利就近了、そこ要、 、最后平板の所来使他内特神攻上に数学数。打 問刊制工建 定要快速性1 要、数打で死亡

#### VERSI 2

观命特为通常的<mark>向前射击,女性</mark>天便放出的激 性还广东容罗回避,无伤很轻松。

#### VIRSE 3

應任至中巨身有限性+定可以用来撞击地面的数人 市自有 (表) 4.以 点可以好好利用。

#### VERSE 4

到下摩子产后"宝罗在金色人像上快速移动,追求评价的话,需要打几下敌人,但注意短掉下去,那可是在外太空,摔下去奶死

#### (1) hot , (松酸任务21)

推放要求 関制等値 受伤回数 近失機能 キナダ以由ギメメセ 4分20セ 5ム以下 1.15mm 最近 个帰続手名,要1.传送产出机 先要服着



女神響的头发走到接近下巴的门置。但不能够没即 情,此时返回到女神像低座处,就能置到传送点了。 设计现就多试几乎。电源这一战中的是"与德,但自 头反攻。"上下大便的基本战术没什么变化。你们的 Fir 依然隐主角。全比、隐藏于矛的成就全部处得, 所述力也达到,两条构上限

#### AT RSI 6

最終 プラン哉 女神茱贝雷斯的身所巨大, 第 阶段她会变替使用。 水雷 种属性的取几点 时引以攻击 JC1S 的辫子削減 点本7 把手提型 的杂兵打量也可以发切し、以上幾千、最佳的政 上时机是问避 ⊌OS 的 连奉第 , 绘山如随女 时间,一个火箭筒直發脚过去 就能打下1 88 大事 条体力。之后女神会把场地与别变成人 扩 雷 种 状态,《环境和水环境中、脚上改装溜木鞋 这样就 可以在人上和水上總式而不受伤。或到粹不的「置 并破坏掉就能 四、下的角,然后就是人们百裂烟 伺候 雷环境要找准3、SS 辫子的真置雨跳跃过去 胡乱跳跃只会驱费的问 扇后形态和第二形态差不 多.多了黑洞和漩涡两种攻击万式。 个旋涡电 段跳后变鸟鸭来躲避、黑河队变成举子待反方言泡 就行了。攻下DI和泽是在15、 连拳戰局 FIX 火箭脚攻击。把 BO. 小打剩最广平条体力时可以发 动QTE,用头发铺路,变成豹子往上跑 期间也是 E 帝回避 JOSS 的攻击,把女神绑起来之后,那就想怎 么打就怎么打了。召唤,无比巨大的女魔神 玉 将 BOSS 打向太阳。之后要控制し「S N向 A 阳 注意不要撞上其他行星,要不然就算死 灰。

#### VERSE 7

把BOSS成功打向太阳之后,还要在最快的时间内拆掉女神像的残骸。这里不会受到攻击,自由

#### VERSE 8

通关后的。 ^ 画面 \* \* \* \* 女排 场的 。 这些战斗都看E,阿眼生,超过时间限定就完全,比成绩。由于不能进入装备两面,武器是固定的。 第一动是 实满第一升高的战斗,叶小小战术依然很有效。

#### VERSE 9

第 物を保护 5% 的 2 体成 1. 我人数量 7 も、Pkト 連条部 1 7。

#### VI RSI 40

第一物成 4職女处于解放状态。2 任意虐杀是 是,连接 连舌得一人问题, 既都是紫用评价,完 或成 1后 记得你常两反魔女的心難



## 热血最强<mark>的</mark> 影像说明

本次的 DVD 光纖率較等了需"與天堂安務鐵"漢舊"職"前律的"無 限难度隐藏任务全體月"极限影像,并限制使用守护線和所有的隐藏武器。 民體性是一周日率可以程帶的基本武器。以下基影像中果用的機象与打造 的说明,敬请参考。

## · 為於任务 1

在魔女时间中兼教的任务。一类有3 推案人, 确回避攻击战入魔女时间后立即用火箭脚迅速杀敌。 需要注意的是,回避金爪天使无法进入魔女时间,需要 利用其他杂兵来引发魔女时间,之后用火箭脚接拷问 技解决。对付最后出现的女天使和盾兵,要利用盾兵 的攻击引发魔女时间之后解决女天使。

## (A) BENEG 2

限制拳侧攻手回数的任务。对主是两个差势 攻 击范围大 何双手之后有长时间得高,更用人简同可以 轻松山关。相目中一个巨人的体力削减到所剩死几的 时候 可以用铁山靠在四距离相平。

## 心。 隐藏任务3

限定时间内全灭敌人的任务,第一批杂兵直接近 身火箭脚伺候。接下来出现的 5 个轮子可用鞭子的抓 投秒条,第三批杂兵直接在空中用鞭子抓上来逐个处 罩,听到喇叭声的话就要回避了。拿大号的杂兵用摔 模炫对骨,这样可以拿他掉著的天使武器,在下一张亲 兵器场的时候来个全屏攻击。遇到盾兵尽量不罢正面 攻击,怕麻烦的话用拷问按处理掉。是后登场的两个 斧男可变豹子避开攻击。在画面另一端用火箭脚反击。

## RETARG 4

又 任务要求。持续到或于掉了 敌人 共有。 推杂兵。前两批杂兵向远在空中利用鞭子的扩入轻松 应对。利用有血槽的杂兵中避取魔力。 "今然,也有被。 上来的杂兵攻击的中乘性 所远在空中杀敌的时候需要主意。下四局的情况。最后。批杂兵中间杂着两个 盾兵,稍微主意下卧向。

## 隐藏任务 5

滞空任务。除了用鞭子,括用乌鸦的快速突进也 能轻松完成这个任务。由于突进要耗费魔力,因此要 注意魔力的存量。

## **多 医过程分** 6

将天使武器杀敌,这样的任务基本设计么难度可 高。群败的活用杖、有体力槽的敌人较多的活用气能。

### 隐藏作务。

房度討得內食灭職人。職人出现的資序及位置最好记一下。这一战的宴点是小胖子出场后一定要尽快解洗,火箭胸没的金的道。可以在魔道后再补上一带下, 爪系的敌人速度和攻击欲望都很高, 空中迅速受身也令人头痛, 但是他们对浮空技没什么抵抗力, 可以在浮空后接升龙脚, 之后迅速落地空挥四下, 火箭脚发 掛討職人則好落進。 雷善和火善可以在德们或编时影杀其中一个, 火箭脚之后接持问技就行了。

## **DECRES** 8

時人为B 七争权的任务 在复有了海跑、1程中出 等關并按住版不加再要對應 找到机会就主拳汉志、2 后再变新。汉个操作练熟的可,等无难度。

## 隐藏任务 9

魔女时间中杀敌的任务。首先是3个盾兵,他们的 攻击方式比较简单。接下来是两火兽一雷兽,稍微拉开一点距离,向着敌人的还面跳走,只要败人使用飞外,那 么回避一下就能引发魔女时间了,此时找个离你近的敌人,火箭脚加持间技清强。优先干掉雷兽,火兽有个火 球攻击能轻松引发魔女时间。最后登场的是3个女天使。 招式比较多,但是体力不高,引发魔女时间后火箭脚能 直接解决。注意,回避她们的现毛攻击不会引发魔女时 间,必要时可用转间技处理。

## **原**於組織 10

带字任务。不是故人是带中的电机和人们 敌人 在有甲的情况下是无法用鞭率抓投。所以 上头要做的就是迅速破甲,人们脚之后"段额"用鞭斗把敌人打过来之后踩跳再抓,重复多个过程。直到敌人被踩进攻击杀死。之后用空中开枪或是变高路的声式耗时间。

#### 。 隐選低券 III

又是一个限制拳脚攻击回数的任务, 两批敵人都是 系票的, 泰爾方臺場的时候用火箭擊一層幕可以摆一个 打成重伤或是直接秒杀。在格挡敌人攻击之后仍旧使用 淳空之后升龙脚, 落地直接火箭脚的打法来对付。

## 12 隐藏能给 12

这个仔質相对非常關單,先孫研 . 提惠 打成重伤,使用格問整漩魔力直接过关。

## · 隐藏低着 18

灵体战斗。安放本体后不能让敌人靠近,必要时可用大范围的爆弹攻击。鞭子的抓人技能也罢熟练运用。盾兵的攻击范围较大,要优先处理。

## **阿斯醛** 14

版走計的内放《全天的任务,不过这次的配置是 两个页德姐姐,好看对手的体力很少,注意问题 必要 时使用格片,利用电互的蓄力攻于能也逐结束战斗。

## 高 隐藏任务 15

限制拳脚攻击回数的任务。首先登场的是二章鲁一火兽。老规矩。一上场就冲上去火箭脚,记得手上要装备电爪,因为电爪是游戏中出手最快的武器。能在最短时间内出火箭脚。余下两只可以用变豹子攻击一次再变豹的方法空挥前 4 下攻击,按住拳劈不放开变豹跑,投机会冲到敌人背面或侧面使用火箭脚。全灭后登场的是一个女天使,可自由发挥。

## 隐藏低分 16

又是一个用头发攻击杀敌的任务,这样的任务对 连击得分的要求很低,具体打法就不重复了。 景后战 现的两个女天使要注意下,建议绕场地外围跑。

## D BEARS IN

事用天使式器多数色任务。在无限难度中最简 量的任务之一没有6. 公特别的主意点。

### 。 除壁能第 18

灵体战斗。一开始不要移动。等带火的杂兵靠近 后,变勒于迅速跳到屏幕另一段放下本体;火箭脚和 爆弹可以多用。当飞鱼出现后第一时间用鞭子拉过来; 解决,避免它们使用多段远程攻击。之后又是带火能,杂兵,这里又需要抱起肉身跑路。盾兵用拷问核对付 禁行

## 19 隐藏和約19

離女的间中系述,效率是中孫 并暴力角及形面 避其头发攻击和召唤时才能引发源女师问。一般来说,看到《德妇姐打响指刊就要准备包避了,而然,有 时候打响指门是假动作。

## - 隐藏任务 20

限定时间内全灭敌人。一上场就是带火的盾兵, 影像中的打法是利用霰弹枪的攻击范围和把敌人打 硬直的能力来率制敌人,为最后出火箭脚赢得时间。 需要注意的是,当盾兵的盾牌和盔甲被打破之后会一 味猛攻,即使你攻击,他也会顶着你的攻击冲过赤和 你拼命。所以一旦把某个盾兵的盔甲打破之后尽快 看 IKP 特他属克。属其之质出现的是一个支票等 全起见还是用变成豹子移动。有机会就出头发攻击的 移动战术来对付她们吧。

## DEFEE 20

使,头发皮上杀敌的任务 虽然使用的角色是 点德、但除了敌方的配置和前两个同类任务商标不同 之外、没有么区别、柏相同战术就能遏定。





如果你是主视点射击的爱好者,本作你肯定不会错过,如果你玩主视点射击游戏就头景。那本作也值得你看着朋友打穿。电影级别的演出效果与配乐,更加紧凑更加激烈的战斗。丰富多样极具挑战的特别行动模式,以及进化后的同战《使命召唤 现代战争 2》可以说完全超越了它的前辈。再一次满足了越来越挑剔的玩家。本次为大家带来了老兵难度流程攻略、全成就获得条件特别行动模式三星过关指南以及从入门到达人的网战详解。相信无论是菜鸟新兵还是达人高手都能从中找到针对自己有用的内容。另外、光盘中我们还收录了全 45 台电脑的收集攻略以及特别行动模式三星难度疑难关卡的指南。希望能够帮助大家顺利的完英单机模式,专心投入到网战的无尽海洋之中

左提杆1↓ 角色前后移动 左摇杆← 角色左右平移 按下左摇杆 燃气 (瞄准模式) 视角上下移动 右捆杆↑↓ 视角左右旋转 右摇杆← → 枪托攻击 按下右摇杆 A鍵 起身 跳跃 B健 下闢 匍匐 X键 动作键 上弹 V 键 更换武器 ILB 键 投掷烟雾弹 LT键 瞄准模式 RB 键 投掷手榴弹 TRT 键 射击 新值



ø	Start	暫	
ı.		-	
	Back in the Saddle	16	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	Brack Diamond	- 1	老兵难度下完成 Cithanger
	Black; sck		特别任务取得 21 順星
	Charlie On Our Six	-	特殊任务取得日星
			· —
	Coud Shoulder		潜入雪山基地
	Colonal Sanderson	10	The Horner & Nest 关卡中 7 秒内杀死 10 只小鸡
	Danger C 050	15	被进入谢菲尔德的精英小队
	Desperado	10	在特别任务或单机战役中分别使用 5 种不同武器或装备连续杀死 5 名散人
	Desperate Times	15	协助美军完成作战计划
	Jowned but Not Out	10	在特别任务中处于被死状态连续杀死,名称人
	Dy va By	10	在特别任务或单机战役中乘坐载具(车 直升机)连续杀死 20 名敌人
	Ends Justify the Means	25	老兵难度下完成 Continganoy
	First Day of Schoo	25	老兵难度下完成SSDD和Team Player
	For the Record	35	任何难度下完成单机战役模式
	Ghost	10	在 Citthanger 关卡中不触发管报 不杀死敌人并成功安置 C4
	Gold Star	20	特殊任务取得!星
	Homecoming	25	老兵难度下完成 Of Their Own Accord, Second Sur 和 Whiskey Hotel
	Manor Rol	20	每項特別任务都取得至少 1 粮星
	Hote Bravo	20	特殊任务取得 4 星
	m the Juggernaut	10	在特别任务中亲死一个 Juggernaut
	r Goes to Eleven	20	11 项特别任务各取得至少 1 颗星
	Knack Knack	10	特别任务或单机战役中在慢动作模式中4枪杀死4名敌人
	Leave No Stone Unturned	10	收集 45 个敌情报道具
	Look Ma Two Hands	10	在特別任务或单机战役中使用双手武器连续杀死 10 名敌人
	No Rest For the Wary	10	特别任务或单机战役中再不被发现的情况下杀死 名散人
	Off the Grid	25	老兵难度下完成 Just Like Old Times 和 Endgame
	Operations. Asset	20	5 项特别任务各取得 3 颗星
	Operative	30	10 項特別任务各取得 3 颗態
	Out of the Frying Pan	15	完成飞机幕场任务
	Pit Boss	10	30 砂之内完成 S S.D D 关卡任务
	Prisoner #627	25	老兵难度下完成 The Coly Easy Day Was Yesterday 和 The Gulag
	Profess onal	30	15 项特别任务全部取得 3 颗星
J	Queen takes Rook	25	老兵难度下完成 Loose Endo 和 The Enemy of My Enemy
1	Red Dawn	25	老兵难度下完成 Walverines j 和 Exodus
6	Royale with Cheese	15	<b>寺卫博格镇</b>
	Soap on a Rapa	15	摧毁集中营
	Some Like it Hot	10	在特別任务戰單机战役中使用附带熱能探測瞄准號的武器连续杀死 6 名敌人
4	Spec a lat	30	特别任务取得 30 顺星
	Star 69	90	特别任务取得 69 叛星
	Fag 'arm and bag arm	15	在贫民区捉住罗嘉斯
	Fen plus foot mobiles	10	在特别任务或单机战役中控制 校导弹 (Predator massie) 杀死至少 10 名敌人
	The Harder They Fall	ΙĎ	在特别任务或单机战役中连续杀死 2 名正使用绳索下降的敌人
	The Pawn	15	突袭马可罗的隐蔽所
	The Price of War	90	困难或老兵难度下完成单机战役模式
	The Road Less Traveled	10	收集 22 个敌情报道具
1	Three same	10	在特别任务或单机战役中使用"发榴弹杀死至少3名敌人
d	Turcetes	25	老兵难度下完成 Takedown 和 The Horne.'s Nest
1	Two Birds with One Stone	10	在特别任务或单机战役中 枪杀死 2 名敌人
	Unnecessary Roughness	10	在特别任务或单机战役中使用防爆原牌打倒 1 名敵人
	Whickey Hotel	15	≦

## 化油炉

港心并没有标出中心准。而是两外领 特弹着点的范围表示了出来。他立義意可 弹着点的范围最大。匍匐状态最小完 複載 暴鋭站着开枪相对最不靠着。除此这类 美似相強与 附5 这样的武器,弹道斧不漏 一条套线、圆此港心的参考价值会变得男

提示玩家附近有即将爆炸的手榴弹。 手榴弹对玩家的杀伤力非同一句, 医此看 到这个标识后一定要迅速做出反应。除了 可以用掩体躲避外、玩家还可以按照上键 捡起身边的手榴弹并能将其扔出去。

游戏中通过J键可以令角色做出站立 下蹲以及匍匐;种身体姿态的切换。站立 姿态拥有最快的移动速度。及最宽阔的视 野但最容易被命中: 匍匐姿态虽然移动速 度最慢,但能很安全地躲在掩体后面,是 濒死时经常会采用的身体姿态。

接無機関上的武器。安装炸業。主業 **杨寿逢其时都会出现相关接触提供** 

## 5 伤害标识

当玩家被敌人击中时便会在屏幕上显示出红色箭头状的伤害标识。伤害标识的箭头方向表示伤害来源的大体位置,而箭头的颜色越深表示造成的伤害越大。另外,游戏中玩家的 III 并没有被量化,战斗时当玩家所受到的伤害即将致命时出了会有文字提示玩家寻找掩护外,整个画面还会毁现血流满面的效果,这时就一定要马上找个安全的角落躲起来。

## 流程攻略

## **《武器雕药与手雷数**量

显示的前玩家车中武器的剩余弹药量。 除此之外手雷、烟雾弹 夜视仪、导弹等装 备的数量也都显示存这里。玩家根据亦显示 的点置利用方向键就可以装备或使用。



### 老兵建议

无法直接看到地图会让你一开始很不适应 本述常真正需屬過第一時計學數是等擔代數屬 后的血流淌面。

※ 火力な、跑动物、数量多是本作致人的显 着特点。而同伴战力的提升让我们即便是单机也。 能打出一些简单的配合。

3. 无论是打还是职,反正活着到达记录点制 是离胜利又近了一步,同伴是不死的。因此没必 要你去争看当炮灰。

 游戏中要求玩家完成的任务是多样的。而 任务完成的方法也是多样的。同伴的提示只是参 考。不是命令。

》,在正确的时间选择正确的武量,会让你的 <del>事或</del>之齡出票更多的場合。



熵。进入射击场前,既家需要按照指示拿起 桌上的手枪并换回主武器。接下来就可以从 左侧进入射击场,检验一下自己的身子了。

射击场的评分标准就是以量快的时间到 达终点,且途中尽可能多的命中匪徒标靶。 避免误伤人质标题。每个区域的匪徒标靶数 量是闺寓的,但其中有些的出现位置会根据 玩家到达该区域的时间而发生变化。这里并 不强制玩家获得什么样的成绩——当然了。 什么都不打直接跑一圈的话还是会要求你重

来的——不过要想获得"都 1944" 这个成就 **美需要在30秒**内回到终点。这里需要注意的是。 命中率将会在最后成绩结算时为玩家提供时间 上的奖励,因此建议大家选择手枪为主要武器。 不仅可以避免因为连射导致命中率下降, 上弹 速度相对较快也保证了整个过程中射击的流畅 性。接下来只要记住标靶的位置,避免误伤 多练习几次 30 秒还是不难达成的。





#### - 电脑数: 2

本关一开始玩家所属的部队便与敌人沿 河对峙着,被拉人战场后马上跑到车前方的 ,屋中, 边象征性的朝对面升两枪, 一边 等待在上方断桥位置敌人增援的出现。期间 同伴会要求玩家使用榴弹攻击对面敌人的RPC 小队,划过这样的目标用普通子弹就可以了. 设业要额外浪费手中的子弹。干掉 定数量敌 人或是经过一定时间后,在上万断桥应置敌人 的增援随一辆卡车 同正现, 阵扫射或是 发榴弹就可以解决这几个倒霉的家伙, 搞定后 玩家就可以根据指下,随同伴 起沿楼梯来到 大桥, 啓乘悍马进入下 区域了。



既然我们是跑来反恐的、那么烟尘中 若隐若现的友军以及两边民房里突然窜出 来的平民是绝对不能攻击的。而沿途我们 还会看到一些明显属于被清除对象的家 伙,不过因为他们手里并没有武器,因此 现在暂时还不能收拾这些看热雨的家伙。 在即将到达目的地的时候车队终于遭到了 敌人的伏击。大批恐怖分子首先会出现在 楼顶、接下来每扇窗户后面都会有敌人朝 我们射击。第 时间清理掉楼顶的敌人后, 按照剧情需要玩家要在受伤的状态下与车 队一同撤离这片区域。 路上沿途的, 巷 与房屋的阳台都会出现恐怖分子, 不过还 好既便是在老兵难度下他们的命中率也不 是很高,因此玩家只要冷静应对,就可以 安全通过。

Jan 1982年17年17日 1875年187日

被人从车上炸翻在地后,记得马上爬起来跑进身边的屋子中避难,而这里有不

少武器可以让玩家挑选。接下来的战斗玩 家可以跟在友军身后摸鱼,上楼梯的时候 按照提示扔颗煳雾弹会简单不入。来到目 标建筑物侧面时不要着急冲出去送死. 应 该先尽量于掉门口附近以及两侧窗户的敌 人、等看到同伴跑过去了我们再后续跟上 也不迟。进入校舍后,这里地形相对复杂, 建议还是应该让友军作为先锋突进、玩家 跟在后面掩护 不过需要注意的是, 友 军并不会清空两侧房间里的敌人, 玩家在 进入时一定要小心。这段部分的战斗比较 麻烦的地方就是房间狭心, 目障碍物颇多, 不过如果之前玩家节省了榴弹的话反而简 单了不少。这里玩家可以找到本关的两台 电脑, 一台在出口对面的房间, 台在门 外的铁箱上。最后只要跟着同伴前往指定 点搭乘直升机, 本关就结束了。

## D3 CICIL III

#### 电脑数: 3

言先玩家要跟随老前辈登上悬崖,漂亮这里的单路很窄,如果不尽量贴着山体走,很容易就 無足掉下去下。這一部分并没有时间限制,要就 玩家只要按照提示安全爬上去就可以下。這中需 要通过助跑跳到对面,這是全有个小事外。 那 好在前辈会及时过來拉你一把。

来到基地外國,根据提示打开心業療測器。 蔣幕上显示的克点表示那里有人——臺注意的是。 心跳探測器每隔一定时间才會招描一次,因此所 表示出的敌人位眾仅供参考。酸酸同伴攝新集返 基地,沿途会分别遇到两组巡逻的敌人,精潔憲 道照同伴的信号局时开核不掉目标——其实连重





如果玩家不开枪,同伴是会将眼前所有目标 等干燥的。虽然会被他堪称两句。但如果想 業表績 "Sheet"的成就。研修來議一下我们 也忍了。从敌人身上可以找到 AK47 等武器。 **太家可以换掉事情**。 为后面部分传准备。

快接近基地入回的对键。元素会写像能 分开行动。玩家的任务是到达基地内的指定 地点安放 C4 炸弹。而同伴则负责在远处掩 护玩家。与同伴分开后继续朝前走,会看到 地图边缘附近有一栋带梯子的建筑。沿梯子 上去可以找到1台电脑。不过上去的时候一 定要小心周围巡逻的敌人。如果想要获得 "Ghost" 的成就,建议进入基地后沿右侧前进》 这里玩家基本只会遇到单人一组的巡逻兵。 同伴会一枪帮你搞定。到达停机坪后,除了 要通过心跳探测器观察守卫的位置外,还要 留意同伴的提醒躲避巡逻车。安装完 C4 后玩。 非还需要继示寺卫与同伴汇查 下过看见得 **弹时先不要急着跟他进入仓库。因为在宏信** 的建筑物南户那里可以找到1台电脑。进入 仓库后,在二层可以找到目标道具。而此时 楼下的同伴已经被大批敌人包围。此时的玩 家不要急于开枪暴露自己,而是听同伴的指 承,引爆炸弹。炸弹被引爆后,所有的敌人 注意力都被吸引了过去。而此时玩家就要与 同佛一起尽可能多的干掉眼前的敌人,并迅 速逃出基地。

木量的最美葡萄素方得满果 眩型建设 大家马上沿基地右侧前进。沿途不仅挡路的 敵人少,危险的时候还有很多水泥桩子可以。 让玩家躲在后面喘口气。逃亡过程中同伴会 不时要求玩家帮他干掉追兵,不过反正他也 不会挂,我们还是专心跑路的好。沿着斜坡。 滑下,此时玩家需要干掉留在上面的追兵。 前精智地拿的意义虽然不用全部的列。但是 注意的是被撞一下可是会直接死掉的。

接下来就是雷地追逐战了。玩家不仅要 躲避空中直升机的攻击,更要左手开枪为面 己开出一条血路。在经过第一个大弧线左转 时,道路前方会看到一小片树林,本关量后。 的电脑就在树林中的雪地上。





颇受争议的关。前半部分没有什么需 要说的,让我们直接进入压举部分的放弃。

汉里的战 + 流程很简单, 玩家只要跟着 其他人一路杀过去就可以, 大部分敌人都可 以及结易边的同伴, 玩家应该主要负责干掉

苟正面的攻击,因此榴弹就成了对付这些人 最有效的武器 要注意的是,尽量证权强 在敌人身后爆炸,这样才能最有效的干掉他 们。在前进过程中,来自机场。楼的攻击会 对玩家造成极大的威胁 这甲建议大家告躲 在安全位置协助、同伴 青理楼下的敌人, 之后 两 同打扫楼上 靠近刚才的 楼时,会看

铱载满增援的卡车上玩, 用榴弹或是手雷 立以把他们一锅锅、接下来沿途还能看到1 辆这样的主任、及时将它们灯毁可以减小正 面不为压力。

除了頒補硬 路奈远去之外, 玩家还可 以捡起敌人的防爆后 路挡过去,对于坑家 来说,防爆质可以防御所有来自正面的攻击、 但由于长度不足以覆盖玩家全身 因此要斥

量保持營養移动 除此之外,手持防爆局也可以发动格、攻击,充善通敌人依然是一击 业养,但特固的敌人则需要特其打出破绽 敌人会斜歪在地上 ,之后再补上 击才能将

A MARK . " TO ST.



## 05 Takedeen

#### 电脑数: #

を搜查短程中環溫了类熱藥由,不仅為 整套異數系。無疑犯更疯狂的向玩家乘坐的 車輛扫射,这里大家一定要尽機被錯錄運 看到就会直接殉事。下车解与增缓汇会。 始沿街追赶凶手。这里玩家不用太着魚,只 要跟随着同伴,就肯定能在小巷追上目标。 穩下來裏做的就是打磨他的熟職。 要他這聽

来到贫民区,这里的人显然很不欢迎玩家和他的小队。从平台跳下去之前建议大家先居高临下尽量多的干掉眼前的敌人,这样意下来的善战会轻松一掌。这里就形复杂意人的位置分散,看似空无一人的小屋其实窗台后面就蹲着好几个,数然跑出去很容易就被人干掉且还不知道自己是怎么死的。初期的战斗除了要小心不断变换位置或隐藏在屋顶的敌人外,还经常会有贫民突然从玩家眼前跑过去,注意,误伤了他们也是不行的连片区域的中都禁个房屋中可以找到电影。

寫开这片区域后会首次遇到狼狗,本作 幸被蒙猜扑倒较到的话同样余马上无绰,冒 此大家听到狗叫一定要多加小心——如果不 事被狗扑倒。看清宫下嘴的动作接下有操样。 更以散射巴一条。

集下来的着战虽然意人数重福对非少于 但因为他们都把守在要道以及制高点。因此 难度有增无减。榴弹用来对付把守路口的敌 人很是好用,而对付从窗口突然出现的敌人 蒙雷蜀病亲道慎心心或是记率他们的位置。 赞述一个杨鲁、斯赛在前方高以看到一个事





转过这里就将进入最后一个区域,远处的 高楼上不仅会有敌人用机枪扫射玩家,更有 那G不断没影过来。像此之外,要家还可以看 到要抓满的目标也在那栋楼上——不要把他 你死職。

操作一致的差战能人会处于是为有利的位

置、玩家在前进的时候一定要多观察附近的 屋顶,因为这里的数人会躲在掩体后面很长 时间不露面。玩家贸然前进的话很容易股背 整備。高向右接过一个揭角后。玩家可以看 一幅正在燃烧着的汽车,进入汽车正对着 特量等《道路右键》、沿接模下套需可以在覆 张序的中间看到最后的电脑



A STATE OF THE PARTY OF THE PAR

不 会、就遭到了对方装甲车的攻击,此时 的玩家缺少重武器, 因此眼下的任务就是跟 随, 队成贵改道 ] 巷, 迂回前进。沿途可以 看到天空中无数空降兵侵入心镇、不过好在 这 阶段并不会与敌兵正直接触,玩家只要 不惊扰型 高路过渡的装甲车,就可以安全到 达目的地。在道路的尽头, 装甲车会停止前 进并从中出现《名敌兵,配合烟雾弹、手雷 制近还可以找到补充 可以轻松揭定这里 弹药的补给点。向右拐进入, 巷, 这里虽然 有不 )敌人, 但他们大多都在后撤, 因此只



车场上的汽车能够快速削减这 区域敌人的数 量。停车场左侧的小卖店柜台上能找到电脑, 不过建议大家先不要着急冲进去, 因为很有可 能里面聚集有之前战斗的漏网之鱼,等发军友 军凊扫后再进去不迟。

接下來玩家要跟隨」队穿过马路到达对面 的餐馆,这里虽然枪声不断,但实际。玩家并 不会成为敌人攻击的主要目标、而沿途的汽车 也可以作为受伤时的掩体。到达马路对面后、 在最左侧的建筑物中 ,前停着 辆黄色的 玩家可以找到 1 台电脑。根据指示 进入餐馆后、玩家需要来到楼顶与。队成员 同圣守阵地、抵御分别来自两侧的冲锋。在楼 顶可以找到自动防御机枪,玩家可以根据敌人 的位置架设机枪,不过老兵难度下御敌效果并 不明显 建议大家把机枪设置在楼梯口(这里 共有两个楼梯口,这样基本上玩家只用看 桑另 处就可以很安全的热过迟。战战斗 顶中央位置有弹药补给点,大家可以毫无顾忌

的战斗。打退两波攻势后,敌人开始用导弹 从空中攻击玩家,此时 定要尽快退回餐馆。 否则会直接被干掉 之前的战斗中自动防 御机枪没有被打坏的话,建议带到楼下 架 设在中央的安全位置可以在接下来的战斗中 帮助玩家。

面对再次出现的敌方增援、小队决定转 移到马路对面的快餐店。沿马路往返过逻的 两辆装甲车很是烦人, 运气好的话玩家可以 在之前两波冲锋的敌人尸体上找到 BPO。-年 炮解决掉它们,运气不好的话就只能着 准装甲车的行进路线、强行突破了。除了装 甲车外, 敌人都聚集在目标地点的快餐活中, 玩家可以沿着石侧安全到达马路对面,而此时 如果拿着自动防御机枪的话, A.侧面找个窗 口架设好,接下来它和友军就会帮助玩家搞 定大部分敌人了。在快餐店的柜台上,玩家可以找到导弹控制器,利用它就能够从空中控制导弹攻击整个战区的敌人。不过此时先不要着急冲过去。因为当玩家进入快餐店时,会人后们和侧面的窗户冲入几名敌兵。而当玩家获得导弹控制器后更会有大批敌人向快餐店角来,这一阶段,玩家就要隐蔽在安全区域、控制导弹推设这些不怕死的家伙

快餐店柜台里面就是很不错的隐蔽点,基本 上友军会把冲进来的敌人都消灭。而如果自 动防御机枪还在、那就更安全了。

灣灰大部分增援后, , 队准备返回之前的餐馆, 然而轰炸将餐馆准设掉大半, 我们只能寻找下一个据点。餐馆右侧有 家汉堡店, 玩家蹲下可以从破损的大门进去, 里面能够找到电脑, 在目标建筑物的后门, 玩家在垃圾箱上能找到本天最后的电脑。进入目

的地后,会要求玩家掩护同伴搬运受伤的。in, 其实这里玩家完全不用管他、应该寻找安全地 点为接下来敌人最后的冲锋做准备。控制导弹 可以抵御初期敌人的进攻,不过很快便无法使 用了。接下来的战争建议大家缴之前。样子在 楼时一向样育两个楼梯口,这样敌人的步兵基 本就可以无视,而空中的先后出现的两架直升 机,即便不用 in C 或导弹,用普通枪械同样可 以打下来一最后只要等到我方增援到来,并安 全乘坐上点当年,本关就结束了。

通效位置

电脑位置



## 07 The Corner's Hos

#### 电脑数: #

额小队前进没多久就遭到了敌人的伏击,基 本上前方扇形区域都有敌人,玩家在反击时一定 要注意周围的安全。相对近距离的少数敌人,遗 处房屋顶部的敌人隐蔽性和威胁性都更大,建议 大家移动前多观察。两侧的小棚也总是会藏有敌 人。不过他们用来藏身的铁片其实是挡不住玩家 的子弹的。这片区域还有不少油桶煤气罐,利用 得当的话可以非常有效的杀敌。全灭敌人后先不 窶嵡急沿着大路往下走,路右侧的民房之间可以:: 看到一个小门,进去后能找到第一台电脑。卷战 同样非常混乱,除了攻击正面挡路的敌人外。玩 家还要注意路边小楼上面突然出现的敌人——这 量沿着地图左侧走,可以在沿途小棚的旁边找到 电脑。接下来的战斗区域是一条笔直的小巷,正 面以及两侧房屋中都有敌人,建议大家选择任一 侧的房屋前进,这样不仅相对敌人数量少,玩家。 还可以从楼上攻击小巷上的敌人。支援同伴 需要注意的是,两侧房屋中敌人的数量都不少。 而且经常会到处跑动,因此一定要确认真的没有。 敌人后再开始攻击小巷上的敌人,否则很可能被 人偷袭。另外,这一区域中部位置,小套右侧能 够看到一幢铺着黑白格地砖的建筑物,进去沿着 楼梯来到二楼,经过阳台可以来另一个房间看到 楼梯,上去后就能找到第三台电脑了。



無小器時界側,東下秋報人出現。这是華人的勘助会層如果 製作又是到職人撤別的攻击。主条聯上的汽车文多部还沒樣料 暴。因此在隐藏的討樣一定要求心。前进到一半的討樣有數方象 乔森一病与有一家并上的規範積是除一定要尽快打算。其市場的 等就更是复杂,是过輔西。華人都可以攻击到玩家。予仅如此 輔質的原都还会有新人,因此这里的战斗绝对不能消使冲出去想 別。在某市场的市损,可以看到有好几处都有被关在第子量的可 风海流去一般,都获得"Selore! Senderses" 美数的话。蒙赛秦 10 秒内打死它们。



08

## **Exodera**

#### 电脑数: 3 -

本关玩家需要在装甲车的掩护下消灭侵入城镇的敌人 沿途房屋中 的敌人众多、单靠玩家会比较吃力,这里大家就需要降品装甲车进行人 为团制。呼叫装甲车支援要生按右键周二激光指示仪,确认攻击方位。用 激光集指向目标或是方向开枪后装卸车才会开始攻击的。转甲车会 优先攻击其搜索范围内离自己最近的目标。因此玩家在指定攻击方位的 **對候一定要考虑到装甲车当前所处位置。否则有可能无法及时获得人力** 支援 海栋建筑物里都有敌人,因此进屋时 定要。3、最好是无让友 军进去探路,等型面的敌人位置暴露与我们用进去结果他。在反军以及 装印车的支援下,沿着右侧玩家。以很顺畅的推进到公寓区。这重会有 敌人的直升机带来增援。不过等他们顺着绳索降落到地面时,也是能成 为装印军的靶子了 直升机也是可以被禁甲车打下来的)。敌人曾接降下 何置的旁边就是公寓区的办公室、里面可以找到本关第一台里脑。继续 前进会来到公寓区的出人口,在这个像双费站 样的地广角着大量的敌 尤其是两侧的房屋中。与其去跟他们拼命,大家不处找一处安全 的隐蔽场所,召唤装甲车来完成大部分工作。而右侧的房间中还可以找 到第一台电脑。地图右侧可以找到弹药补给点,如果品途控到附带榴弹 发射器的武器 在这里可以特系满弹药,这样清扫面前的房间就简单多了 过桥进去下一个战斗区域后,建议玩家先找到安全的隐蔽域所飞行

段时间,等身后的装制车赶上来后再继续前进。沿途的房屋虽然没有

NO 過數位置 172 1360 SPECIAL

必要都离于净,但表系难度下还是建议尽量全及敌人,军竟前方打得下便。突然被人从后面偷袭的感觉很不聚。道路布侧某个邓琴车库停着 鳜黑色轿车,此屋的一楼可以找到本来最后的中脑在道路的尽量是敌人属于的别墅,整个建筑物为地下车库以及一层。接甲车的正面人人压制已经无法有效消入敌人了,不过初期还是应该让它帮忙尽量削减别整敌人的数量。等到装甲车不再攻击后,玩家进入别墅,此时敌人大多集中在一层,由地下车库的楼梯慢慢前进,消灭躲藏着的敌人后,别墅皋本勍等安全了。接下来从别墅后门出去,用激光指下仅为友军导弹指示还处两个防空恶炮的之置。最后,跟随指示来到目的地,在地下率等到文件后本关结束。

## 09 III Unit Losy Utry\_ <sub>电脑数: 3</sub> A/SE Yers Lerdu V

恐怖分子不仅占無了強非平衡 更特那里的工作人员抓为人藏,硬家的任务就是 兼出这些无辜的平民,夺国消养。如何电影里经常出现的研發一样,最初死家要从得 面靠近外不掉放哨的恐怖分子,而来到楼上后还要用装备烤青醋的戴着干掉一个家伙。

**李第一則人原是,作此者位后元末在**引上安美小型炸药。特劳炸剂人质量的是鬥一業

财玩家选入侵动作模式。在此模式下时间会变得非常缓慢; 玩家要利用这个机会快速击毙人质是真的所有恐怖分子—— 接票注意的是。子弹的射速也会变慢。当玩家攻击围标后



174

X 360 SPECIAL

量技一段时间才能杀死数义。此时考量不要 看到敌人没有应声倒下而补上几枪,因为有 事能会误伤屋里的人质。

或是专门负责那些躲在远处掩体后面的敌人。 栅栏门打开后,右侧楼梯旁边的工具间里可以 找到「台电脑。

接下来的战斗中被人会藏身在满是烹汽或烟雾的区域,只有用附带热能探测瞄准镜的武器才能够清楚地观察到他们的位置。这里的战斗不仅敌人数量多,而且中途还会出现武装直升机。虽然平台上可以找到火箭炮或 RPG,但如此混乱的场面很有可能令玩家的攻击无法命中,而如果被步兵和直升机两面夹攻,等待玩家的基本就是死。这里建议大家登上这一层后,与上带队友进入右侧的房间。敌人只会从正面的入口进屋,玩家只要守住入口一段时间,等时玩家从武器堆上拿起对空导弹,由刚才进来的入口处就可以很安全的击落讨厌的直升机。

詩意下機構解認等去機物局面急率美量后的电脑。来到油井的量上层,目标人质层就在不远处,但这里不仅有大量的恐怖分子拼命攻击玩家,他们还会不断制造烟雾,是盖几乎整个区域。除了正面靠近的敌人外,两侧同样会有敌人包抄玩家,因此建议大家,两侧同样会有做区域,这样敌人只可能出现在自己的正面或左侧,防止被人两边夹击。清理传统的武器,开始定点清除二楼窗口以我到描准镜的武器,开始定点清除二楼窗口以我到描述,开始定点清除二楼窗口以我到描述的人质屋虽然没有撕票的恐怖分子。但会有个敌人拿着刀子直接扑向玩家,除此之外整间屋子都安装了大量的炸弹,因此玩家在攻击时一定要格外小心。



## 10 The Ualle

#### 电脑数: 4 -

在空军的配合下,玩家所在人队搭乘直升机低空突袭了敌人如同城堡般的监狱。首先要做的就是干掉城墙上那些豪奢 RPG 的杂兵,以及打算启动防空武器的家伙 这里的战斗基本都不会伤到玩家,因此大家在狙击的时候不用太着急,稳拉稳打就可以。

型达地面后快速寻找掩体,因为此时玩家的正面有右侧都有大量守军,而其中还有几个狙击手很是要命。贴着营房先上掉右侧屋顶的敌人后,我们就可以换狙击枪慢慢收拾正面的守军了。我方的直升机会帮助玩家的还是远处一层的狙击手,玩家可以等局面稳定后找到井干掉这个家伙。到达亮着红灯的监狱人口,玩家可以铁门对面的楼梯连看个小门,进去后就可以找到本关第一台电脑。

前往中央控制室的路上会遇到小股敌人 的抵抗,不过简件基本上都会帮你搞定。到 达圆形的控制室时,外围操作台上可以找到1台电脑。跟随同伴来到环形的监狱区,会引上与敌人正面交人。由于地形原因,建议大家贴着左侧杀敌,而遇到隐蔽的敌人,调整下自己的位置就可以从其他角度看到蹲在那里的目标。途中会因为铁门抖路而无法前进,只要玩家靠近铁门,控制室的同伴就会帮我们打开。

争达下层的武器库时,我方会被敌人从多个角度攻击。此时建设玩家拿起墙角的防爆盾,找个死角蹲下来守一阵子,只要注意易后不要露出破绽给敌人,撑 段时间等发生产门的情节后,我们就安全了。继续前进时即便敌人的火力更猛,但防爆盾在手基本是没有问题的,经过第一道铁门时,右侧房间(里面全部通信器材)里可以找到1台电脑。在道路尽头,玩家要利用绳索到达最下层,而此时同伴提醒玩家装备夜视仪(方向键上)。接下来的战斗部分,大家如果想偷懒的话就装备防爆盾后蹲在通道中间吸引火力,之后就可以等同伴干掉这里的所有敌人了。

类似前一关敦人质,玩家需要爆破墙壁对 敌人发动突袭。慢动作模式下建设大家不要马 上 干掉左侧的两个敌人而是尽量多的攻击正面通道的目标。因为这样会结束慢动作模式。接下来玩家的目标就是强行突破这段区域,到达其后方的目的地。同样的,用防爆盾可以很安全的带我们来到这一区域的中间部分,此时前方会出现敌人的防爆盾,队,无论是玩家还是敌人,连续受到两次近身攻击就完蛋了,因此要么用榴弹或牛雷炸出一条血路,要么利用区域间的墙壁做掩护将防爆局。队逐个揍死。从缺口跳下去后便不会再遇到敌人了,在道路尽头炸开墙壁,会找到我们要替救的同伴。此时整个益狱开始崩塌,玩家要跟随小队尽快搬离这里。开始撤离前记得去拿在侧下鼻架上的电脑。



## 11

## th Thair liwn Record

#### 电脑数:《



正面突破的存滑率機械。業們应读沿着端 图右侧可以相对安全的到达战斗区域。 遊景看 一種和三星副赴鄉是禁人。董谈大家生姜吹春 是協的目标,一层的敌人还是可以放心交给身边的发军的。第一次右转后可以在通道左侧看到门不断开美的电梯,默过挡路的尸体进入电梯,在门旁边间以找到1台电脑。接下来的战斗虽然拿人众多,但可怜他们都聚恋狭小的房间里,因此使用榴弹就可以轻松通过——花圃里有弹药补给点,所以使用榴弹时不用客气。

票确同伴一路来到楼上、沿途遇到的敌人 基本都不需要玩家自己动手。在二楼的阳台上。 看到敌人准备启动对空导弹,干掉周围的守掌 后,玩家要亲自上前安装炸弹。在这里楼道的 最終我们來到了有美數人大量导導表的 和台、二番不说經懷不誦这些家伙。 變免職





方部队继续出现伤亡。从他们手中可以拿到导 弹发射器,而此时会指示玩家用阳台一角的狙 击枪消灭崖外的步兵。需要玩家狙击的是远处 肩扛着导弹发射器的敌兵,因为装备有热能探 测瞄准罐,即便是黑夜之中目标也可以看得非 常清楚,只不过因为距离较远,因此攻击移动。 目标时还是要考虑到提前量。接下来的任务就 是与友军一同守住这个阳台。这里的入口虽然 只有一处。但大量敌人一起冲进来也是很危险 辦。擔伐大家接一種養養量板養的 Strike 服弹 枪守在门的一侧,看到发军漏人进屋后再开枪。 如果被敌人的闪光弹闪到也不要慌,不要去调 整方向,而是冲着原本门的位置开枪,这样就 可以保证在玩家恢复视力这段时间里依然守住 **心病。监守一般制何看任务会变为推聚是外**酸 人的直升机和装甲车,需要注意的是,导弹锁 定前需要瞄准目标一定时间,而发射后也要经 过一段时间才能继续瞄准,攻击下一个目标。

完成任务后玩家需要在时间内到达屋顶与 直升机汇合、沿途只需要注意在最初上楼的时 候,左侧的房门会突然被炸开,随后会有敌人 出现。臺上資升机局,玩家就要控制机枪扫射 沿途看到的任何敌人——这一段可是很容易获 得 "Drive By" 成款的。最后剧情需要玩家的直 升机会被击落,而接下来只要撑过一段时间后 本关就结束了







## 12 Сольшавану

由脑数.3



与同伴汇合后触公器前进,在看到眼前出现的远逻队后注意要及时隐蔽,因为马上会有两辆 节普车朝玩家方向开来。这对古普车后、公路两旁角飞组南哨、玩家由近至远逐个狙击敌人。同伴会攻击每组岗哨的另个目标)。全尺5人加1狗的岗哨后、安全通过大桥。继续前进来到路口,被装甲车发现后要迅速跟随同伴选进右侧的树林、注意这里不仅要躲避装甲车的攻击,还要注意被打断落下的树干。

逃跑 段距离后装印车就不再会威胁到 玩家了,然而很快会有 组搜索人由道路前 方向玩家心實靠近,此时要尽供趴到右侧的 树丛中、等待他们通过后再继续行动。继续前进会调到一个组的肉脂,间伴提示玩家要么从各侧销销溜过去,要么一个人干掉他们。在他们附近可以看到一个挂在树上的降落伞。伞下面就有1台电脑,因此想拿电脑的话还是干掉这一个倒霉的家伙比较稳妥。接下来的一个区域,就方分别有1人加1狗以及2人一组共两个或脂,根据同性的提示,玩家负责较远处的两人,快速重毙他们,才能继续安全上路。紧接着在路口处会有一组、人加2狗的心逻队、安全起见还是应该与同伴一起干掉他们,免得后面节外生枝。

在山坡上虽然可以发动导弹,但制情要求会被击落。接下来就要进入小镇与其他友军汇合 路边箱子上可以拿到附带心电感应器的机枪,对于确认敌人的位置很有帮助。很快玩家就可以再次控制导弹攻击地面的敌人 不过





每次攻击都要问篇-点的的问,是躲在安全的角落利用发军和导弹全灭目标,还是借助心电感风器猎杀敌人,就看玩家自己选择了。

沿路市进很快就来到了敌人的基地附近,或装有升机。 装甲车以及门口的 唯 于卫,玩家可以选择自己不屑长对付的目标发动导弹攻击。 台轮攻击后基地响起了警报,此时玩家需要在时间为到达指定地点。 路上尽量不要过多的"动人纠缠,看到导弹准备就绪局就找个安全位置控制导弹为自己开路。基地左侧的位库算是比较理想的路线,里面的敌人不多,而且可以躲避基地上空的武装直升机以及装甲车的攻击,除此之外在出口附近的缓驶上还有1台电脑 离开仓库后,基地左侧的停机坪上也可以找到电脑。





## 4 Winskay Hote

#### 电脑数:2

品着地下通道,我们来到了已经被敌人 占领的白宫前。看到灯火通明的白宫,说明 那里的后备电源系统并没有被先前的冲击发 所胜毁,而运气好的话在里面还能找到可以 正常工作的通迅器材,现在的当务之急就是 与指挥中心即得联系,恢复瘫痪的指挥系统。 在通道出口附近可以找到已经架设好了的机枪,玩家在冲过去之前最好在那里多打死 些白宫一楼的组出手。通往在侧建筑物的道路异常艰辛,这段路上几乎没有什么可以用 来藏粤的掩体,玩家如果不想被当成活靶子 打,就一定要选择地面上的弹坑作为路线的 中转点,而临近在侧目的地的时候那边又会 有更为激烈的攻击,玩家要做的就是先躲在



残骸或屋树桩后面,确认战场形势后再开始移动或射工。左侧区域的直升机残骸可以为玩家提供足够的遮挡,稍作调整之后就要开始与敌人健碰破了。先按照指示打灭对面的探照灯以及干掉。楼的几挺机枪,接着沿地图左侧,利用直升机、战斗机以及告普车的残骸做掩护慢慢靠近目的地。当到达屋前的矮树丛时不要着急站起来,等同伴陆续跟上并开始进屋后玩家再行动就会安全很多。

来到总统办公室,等待同律开门后室内战开始了。由了总统办公室的广之后,在手边可以看到。张黑色的沙发,上面可以找到本关第一台上脑。新闻发布室以及其外围的花坛到处都是敌人,如果之前还剩有榴弹的话这里就能派上用场子。另外,来到外面的花坛向正面楼顶看,会有3名敌兵沿绳索向下滑,打掉他们就可以顺手获得",he Harder They al"的成就了、

好不容易逐新控制了这里的局势。坏消息 传来,为了消灭入侵的敌人、恢复战力的空军 将在?分钟尼实施对地轰炸、玩家要赶在被闩



已人炸死之前到达楼顶、先造烟雾宫知飞行 宽这里有友军。伴随着悲壮的乐曲,玩家要 跟随队长一路杀上楼去,沿途的敌人尽量快 速干掉,时间拖久了将会对玩家十分不利。 这一阶段的战斗大家不要吝惜手中的弹药。 遇到与敌人正面相持的状况,记得用闪光弹 夺取进攻的先机,最后到达楼顶时不要忘记 启动手中的烟雾发生器哦。





## 15 Loom Emile

#### 維持數位

推起起气昂昂地往前没走几步。我们便 起进了敌人布下的地雷阵——进入侵动作状态后要马上则下,这样才能逃过一劫。事—— 乾燥炸后便不用再担心解凿了。而此时敌人 会在我们的正面以及左侧出现。正面的敌人 不用太在意。因为马上他们就会被笼罩在脸 零中,除非你人品极其不好,否则很难会被



打中。沿着左侧的岩台、分布着很多敌人。初期拿着 RG 的很容易对位。后面就都换成身穿伪装服的狙击手。因此多观察一定看到狙击,而反光后确实把狙击手打死了再继续前进这段战斗玩家可以沿左侧或右侧两条路前进左侧的好处就是基本不用理会狙击手,但后半部分会暴露在正面敌人的枪口前。右侧路线则可以轻松稳定正面烟雾里的敌人。但后期的狙击手算是对玩家的考验。

高开这片战场靠近公路的时候。 会由前方 开来两辆坐满敌兵的吉音等,这里玩家不用管 "慢快发力的导弹便拿戴高这里人" 到别墅门前,还有还会有两辆吉普车带来敌人 的增援,用手中的榴弹可以在他们下车的时候 经松清场,接下来玩家可以选择三个交入点的 其中一个 门被炸开启玩家要在敌人反应过来 前干掉房间里的目标。需要注意的是,这里的战斗无论选择哪个果么点难度都基本相同,而全灭初期房间的敌人后,全从其他房 建筑更多的编辑。 武用眼前那一排排的枪械,而是应该先找个 安全的角落等待敌人陆续过来送死

The state of the s

安全的角落等待放人陆续过来送死 青運是 整子 医粉胞 人名 医聚死侧 原分别前性 医聚境下差 层横体高侧射 厕所 里面第一个敌人,上楼后一定要外 心 层有一处被锁死的门需要玩家将其炸 开 里面的敌人一部分碗在在侧的墙缘子后面 一部分一开始则隐藏在右侧的墙缘子后面 一部分一开始则隐藏在右侧的墙缘 下的时以帮助玩家轻松搞定他。这里有两处 需要爆破的门,其中一处是别墅的武器所 里面会有两个负限厕抗的家伙以及1台电 遍一一武器架上的WA2000是附带热能探测 職准镜的狙击步枪。对于后面的战斗会有所帮助的。另一处炮开门后会看到3个逃兵正准备跑出别墅。干掉他们之后别忘了顺着屋 亦的小路走到潮边的船坞。那里有最后一台

於他一個依別數 原本人與於不過的 下过好完實人情我们關下了明論 第三年命 更多數是控發解的簡素的法较利何知识 能让較太富近电脑。如果玩家还可以原理的 能站在實已打翻 探快单量的每回自分開放 別型的 3 个人们进取 光时重块太高块来到 于空餐的沙发后面 並停不保護等令的人不 由现在自己的前方 更主要的是簡等確可 並沒电話 防止至人皇近后中班賽灣的無信 是一个的任务,是是处于的。 TO AND 是有 是对人进居后的智报。WA2000 这类重组很适合的存在为落守口。高成力保证无论玩家命中的 以特别都可以,他们们们的保管完全分别 以表示。他们对外,是是一个一个的情况。 这种情况是是一个一个的情况。 这种情况是是一个一个的情况。 这种情况是一个一个的情况。 是一个一个的情况。

李利與科石特要數因對指定地点。此形式 更1985后都有大量致人出现。这重重以大學从 《出去方法董墨亞與斯提·古教徒与教授》 與此為先後於,在斯克丁列門內捷伊·斯德·



跑过去后就会看到一大堆追兵紧随其后,接下来被他弟人平洋大部分。他时身后基本掌萨安 事了一下被处正覆还备再出现一次增额。平算 有 WM 2000 的 例。原於建規制廣港模式可以 事金約为東已預模一条整了

## 16

## This Eponiny of the Lineary

#### 中障数。2

 图 。本事所告為的武器體等料管中的和本。 「「本等の方」を成す。 「上型中。 定 「零年代制的」語と100mm、 い血経過 × 期 「何く こ的」候で多い名。また、同じ去、別 け、馬で、 単年、 同一机 、及201年高 年 、 こ 大記 「 僕で へ、土ま 零週上的

中学、大治水、 主主要 1億 (力) A、 MP+ 1項 キジェ シゼ (家司、中年开生 乗転 世の子際、津、大家子はその終め 、人 自りまし、今中平地路 佐南 和、 毎月収 



#### 电额数。

经历过4代的玩家对于本关一上来的沙中藏人"已经有了免疫力了。而本关也不是纯粹的组击关,因此大家可以放心的打个痛快。最初会遇到山坡下一大堆的敌人,稍等一会会有一堆巡逻兵离开视线,此时把握好同伴的开枪时机,玩家要尽快干掉剩下的敌人——这里要注意的是打得慢并不要紧,但如果打得不准,就很有可能惊动刚才高轻松组击掉剩下的2人加1狗后,治右侧的山像利用绳索向下清。在即将落地的时候记得使用近身格斗干掉眼前的目标。

进入洞穴后,尽量避免与敌人发生战斗,而前进了没有几步同伴就提醒玩家巡逻队正向这边走来,要尽快跑到左侧隐蔽。稍等一会,那一大堆的敌人就会离开,此时玩家可以选择干掉显示器前面的敌人或是等他抽完。随后离开——他右侧的通道里可以找到1台电脑,因此他多半有可能被你干掉。 熙随时将沿洞穴左侧慢慢潜入,右侧区域有大量的同样沿洞穴左侧慢慢潜入,右侧区域有大量的即域,更是要尽量放低身体,不要随便的跑动。在接近一处铁门的时候,象从正面比现两名敌兵,同伴会在倒数后攻击右边的一

个。左边那个就要交给玩家负责了。进入下一区域后,敌人为了搜寻我们。不仅关了洞穴里的灯,更是派出大批守卫,潜入任务到此结束,接下来就是真刀真枪的跟他们干仗了。此境还家可以装备夜枧仪,不过说实话这里的环境还没有像手不见五指那么严重,再加上有不少火地之类的光源,感觉带上夜枧仪后反而看相脑心,不过此时玩家处于近乎被包围的状态。建议大家尽快将正面的敌人前灭掉之后一边防御从后方绕过来的敌人。一边看准备金额情递一男人

悬崖边的小道上。敌人把守住了正面的通道,玩家要利用沿途捡到的防爆盾正面突破吸引敌人的火力,同伴会在身后帮我们干掉敌人只要拿着防爆盾慢慢蹲着走就会很安全,唯一要注意的是几处需要拐弯的地方一定记得调整盾的朝向,敌人是不会放过我们的侧面的

进入下一个区域、放人首先会从右侧出现。 这里除了普通步兵外,还有手持防爆质的、着 通攻击拿他们没有办法。不过好在他们的移动。 速度很慢,玩家可以先专心收拾其他人,等只 剩盾兵后再装上之前的防爆盾跟他们死磕 当然,他们沿途旁边的油桶也是可以利用一下间。 横下亲的区域 同样是普通具知情具只不过这里会有烟雾弹覆盖对面的敌人。 示家宴么用附带热能探测瞄准镜的武器 (掩体附近可以找到),要么就躲在墙角安全的地方等烟雾散去。右侧的通道有时会有敌人跑过来偷袭玩家。 着们也可以利用这里作为突破一下过一定不要忘记拿这里的电脑。

来到指挥室门前、炸门而入前记得先检查一下手中的武器 干方别拿着狙击枪。那样枪什么的进去,因为星面不仅敌人参 更主要的是到廷都是炸弹 事情梯度可能率里面的敌人同归于尽 拿着防爆盾进去也是不错的选择,以下后就看同伴百步穿杨了。这里有个满是易拉罐的桌子,上面有本关最后一台电脑。

协助同伴开启洞口大门后,迅速逃到外国,一阵轰炸过后进入下一个区域。这里的战斗比较麻烦,敌人不仅会从正面与左侧包 層沉實。刚刚被炸得一塌糊涂的场域。能输玩家提供掩护的地方又很少。防爆盾又成了安全保命的一大神器,手举盾牌尽量拿近右侧,懒了的话就等同伴慢慢清关吧——想有数案的道,大客河以拿着青旗各处转转。重

## 18

#### 电脑粉:



映画を見過 まごされ 家庭さい在師 う 路 瀬上が社 一般亡 ロッチュー を指がる 仲間就当また。昨で 年間もま 本に 選定等



京 花糸 7成臼両+※栗 | ノ東副 1 声光原 - アードマローチ | ま正。

# 特别行动模式过关指南

实际情况却是很多关于如果是单打的话会更加简单。双人合作的好处是能够相互照效活。但相对的自己本身的耐弹性明显下降——原本老兵难度单打情况下身中三弹还可以满脸是血的继续跑。双人合作的话差不多两枪就得躺地上等同伴过来了。因此本次主要以介绍各关卡单打的要点和注意事项为主,适合双打的关卡将会单独推

先考虑。因此效率第一的玩歌可能需要进 表表。因此效率第一的玩歌可能需要进



## **ALPHA MISSIONS**

#### THE PIT

不同子流程中的训练关,由于不存在命中率这一要素,因此大家可以不用刻意去讀 准每一个目标。初期的两批目标基本都可以 直接命中,屋顶两个靶子大家可以通过举枪 时的辅助瞄准功能快速将准心移到它们复 上 唯一要注意的就是在打屋前那个房动影



的时候一定要小心不要误伤了旁边的人质目标 进屋后建议直接换手枪而不是上弹——进屋前 轻机枪的一棱子子弹应该是用不完的——后面 都分的靶子都属于近距离,因此手枪就足够了 从横顶跳下时上弹可以令整个过程更加流畅 而最后都分左侧和右侧的靶子都是可以一枪打

»DVD 影像收录

#### SMIPER FIR

敌人全都是从正面向玩家靠近 因此躲在 初始位置平台的障碍物后面可以轻松干掉前期 的大部分敌人。从第二批开始玩家可以在平台 上拿到导弹控制器。这种武器不仅可以由玩象 事动控制导弹命中回标 其爆炸范围与戴力也 难快適削减敌人数量了。稳妥起见玩家应以 ₱弹攻击为主。平台上能够找到附带有心**电**感 立器的 M240 机稳 玩家可以僧此探测到平台 附近敌人的位置。接下来要做的就是躲在安全 的角落 用导弹慢慢蛋了 需要注意的是 平 电感应器 当发现有亮点出现在自己附近的时 候就革枪瞄准楼梯口 等他们自己上来透死 康此之外 偏尔还会有敌人扔过来平雪 由于 平台位置狭脉 所以玩家一定要尽快做出反应 **持手官检起来扔回去** 



#### - Trick Ledovic

地形复杂是本关最大的难点,就家在寻找 掩体的时候一定要注意附近的窗户。 客则很可能在关键时候被契如其来的素能所需。初始位 删附近的货车上玩家可以找到配有心电感应器



#### FIRST





贴右侧前进,如被左侧远处的敌人发现,马 坚闭光弹伺候,而前方是对而各致人也可能 瞬梢伸其闪晕:横寒只要迅速跑到是单边漫 不要大功告成了。连续狙杀双人是过关的进 建,拉法不好的玩家尽着第一个人一枪健身 糖看妈上对另一个简标连开两枪,只要都像 隐覆在就不会被批料来增援了。是外、知是 有玩數學要需要正的是人作故的语》以2. 申條 是有相容斯线的影像。 美力家多考 OVO 影像收集

#### **Tessension**

表表文等不着怎些有命。这类就是所有问题 一。字关有大量的汽车。此其是类中最后都 分的油罐车)。用枪械或 54 有其引揮 一百份 非常有效率的形成敌人的数量。此然。原家 还能够找到时带相弹发射器的武器。温度或 付赖起来的杂头率常方便。



## Bravo

#### THE PART OF

强制需要双人合作的关卡,游戏中一名 玩家从地面行动,要在限定时间内到达指定 区域(难度下同影响目标区域的远近),而另

名玩家则在空中控制 A130 搭载的武器负责人力变援。空中支援的速度与准确性是顺利过关的关键,负责地面的玩家主要任务就是找个安全的位置藏好,等区域内的敌人都被轰飞后再前进。如果空中支援并不彻底则很有可能外面的敌人最终也会进入屋子,增加负责地面玩家的危险。需要注意的是,支援炮火同样会误伤到同伴,不为便交流的玩家可以开启武器上的红外指示器,这样天上的玩家就可以辨别出玩家的位置和前进方向了。

#### Body Count 4 ===

初始位置可以找到满弹药的 RPG。拿到 手后第一时间跑向旁边银行的正门。此时会



看到正有:辆载满敌人的卡车要来 发 PPO 最高可以挣到 11000 分。之后以卡车残骸为掩护由右侧绕到对面。用 PPO 下掉一辆装甲车(4) 3 行 、之后专心对付从快餐店產出的敌人 利用门口的汽车可以很轻松的搞定。接下来如果运气好,另一辆装甲车会在证处停下来且周围没有什么杂兵。于里的 PPO 都给它就可以了。求稳的话就直接进入测才涌出故兵的快餐店,以此为据点把剩下的分净够就 ox 了。

### \*DVD 影像收录

#### **Bomb Squad**

初始位置可以拿到机枪以及附带、电感应的 AA-12 霰弹枪, 市集区域地形相对复杂,

有,性感应器就不怕被人陪算了 居民区的 外伸在 楼 注意门口停着 辆,型卡车,一不留神很可能错过。如果是镇打的话中至, 楼后先不要急着拆弹,建议并用、电感应器 城察 下敌人的位置 因为在拆弹过程中前后门都有可能冲上人来 最后的炸弹在镇 手的外侧,沿着石值的,路可以很快需要。这里虽然敌人数量较多且了置一散,但举好那里基本发向什么好的掩体,玩家能够很有便的发现并手掉他们 相对于时间限制,看着完成任务定单打玩家最大的考验 而如来更为两路,更快的完成任务。

#### Race

最佳路线以及主席安原调参看CVI 相关 内容

#### \*DVD 影像收录

#### Blu Brother

强制需要双人合作的 关末、游戏中一名 玩家从地面付价。另 名玩家们在黑鹰直升 机上负责人力支援 相对于 Overwater, 本关负责地直的地家压力会更大,另外由于 直升机上的机枪无法攻击到机局下广区域, 因此地上的玩家在移动的 定要将支援次击 的死角考虑进去,需要准确的是敌人基本都 是从沿途前万的民宅出现,一部分还会主动 靠近玩家 医此如果空中的玩多不巧无法政 **血血致入的是** 建议大家区可能用人为封锁 敌人靠近伺候的道路、为同伴也是太自己多 取Jtiol。到达关卡的 华后直升机飞往另 区域、地面的玩家需要单人通过快餐店后面 的心路,这里一般情况下都会有《名散众 有时会冲出来。个 玩家移动时 定要量 順。「直升机汇合於最終固析是日路对面的 餐厅楼顶,这里主要是靠直升机的人力造场。 当地面的玩家来到楼顶后 定要压快寻找掩 直升机争 达接阿位置需要 求的问, 而此时敌人贫由侧面。及楼顶中央位置的楼 權涌出 黑鷹上的玩家看背同伴信簧店邸 狂扭吧。

\*44 (100



# Charlie

#### iii ddaa

具体排字可能/建业不住期间都多 精关内容。

→DVD 影像收录:

#### Breech & Clear

起始位置可以享到霰弹舱 对手需要近 距离交火的本关来说还是比较重要的。被 墙而入后如果全灰了左侧两个敌人。慢动作 模式就会结束,因此玩家可以先只打左侧最 近的敌人。之后尽可能多的搞死通道上能够 看到的敌人——其中有个拿霰弹枪的敌人会 马上向右侧跑,如果不能第一时间打死的 话,对后面我们的前进会有一定的威胁。慢 动作结束后(别忘了之前也把左边那个家伙 干掉),贴右侧前进,一般来说门口会有两 个敌兵,迅速干掉后不要上弹而是开始向下 一个房间的左右两侧各扔一颗手雷~~--扔第 二颗雷的同时换霰弹枪或调出榴弹发射器并 来到通道右侧的石墙旁——这时会有两种状 况,如果前期杀敌顺利,这里就不会有杂兵 那么玩家可以根据正门盾兵的位置发射榴 赚,目的不是杀敌而是打开一个豁口。接下 来配合闪光弹就能够安全到达目的地。如果 此时前方还有敌人。就一定要用霰彈枪开出 条道路,并直接朝盾兵方向扔闪光弹,摆 下来就看玩家的运气了。

MDVD 影像收量



#### Time Trial

**陈林林林**《从中**政**英点世多报·2017年9年

\*DVD 影像收录



#### **Tomologia Socurit**

敌人数量多,而且还有空中以及地面的支 援,因此,找到一处完美的藏身地就是单打完 成本关的关键。究过"Big Brothes"这一关的 玩家一定对加油站一侧快餐店的后门小路印象 深刻吧,这里就是一处非常理想的防守点。初 始位置的武器玩家可以凭爱好更换。不过一定 要记得带上能够自动攻击目标的防御机枪。秦 到餐厅后门小路安置好机枪后。马上进入餐厅 里面还有一台防御机枪,而拒台上的重机枪也 很适合应对接下来的局面。一切都准备好后 玩家要做的。就是找个安全的地方与两台防御 机枪一同消灭陆续赶来送死的敌人,当系统提 示玩家已经被敌方的导弹瞄准的时候,只要躲 在墙边(因为有房檐)就不会有事。对方的导 弹攻击其实会帮助玩家清灭不少敌人 甚至包 括所有的武装直升机以及装甲车——因为导弹 会选择落在玩家周围、因此只要玩家在餐厅里。 **调整位置、就能够很高概率令他们自己打自己** 当然,稳妥起见还是应该先清光每一轮的杂兵 再想办法对付敌人的裁具

#### Anotch & Grait

本美一开始使会遇到重装后。这种敌人耐 弹性极其之高,即使用手中的狙击步枪打头也

要3发才行。老兵难度下敌人的命中率也 很可怕,硬拼只有死路一条,建议大家用 初期位置的机翼作为掩体,这样即便没能 第一时间干掉逼近的重装兵。我们还可以 绕到机翼下方与之周旋。沿途敌人数量众 多且都隐蔽的很好,求稳的玩家一定要多 注意观察身边的环境。需要注意的是,由 于敌人会很积极的更换位置。因此不要轻 易认为之前搜找过的地方就一直都是安全 的。拿到电脑后,进入本关后半阶段,站 在高处狙击前方大量敌人的时候一定要注 意听音效,当很沉重的一声"咚"出现的 时候,就表示重奖兵正从玩家身后方向遵 近——只要玩家开始与后半段的敌人发生。 战斗(是否拿到了电脑并不造成影响)。重 装兵便会被激活并随机出现在玩家来的道 路上(国前确认最多总共会有 3 个重装规 出现,但也遇到过2个重装兵同时出现的 情况)。这里合作显然比单打要简单,利用。 闪光弹可以轻松搞定——单打的玩家如果。 对自己的狙击技术没有信心。不妨快速逐 回最初开始的位置,利用机翼安全的屈死 敌人。从高处跳入后半段战场后,尽量沿 着右侧前进 此时会从正面高坡处再出现 个重装兵 单打的玩家可以选择用闪光 单升路的办法冲向目标地。不过要注意的 就是首先不能闪到自己,其次就是沿途还 有最少3名杂兵 因此事头宫余的话就都 闪光弹伺候吧。



#### Wardriving

The state of the later of the l

、場近 幅 ない技術需要を変更新計画 教 別よ 中国、原文 人参・、自梱制。 基本 自母的 幅性文者 「少文学の大理物所が下) 第 大家「Junk配画」元件的「藍布雷」、たた 置け年机构、電子、防止成年大会の不要をで い、交後、切り表明を小足能略有数知上正 を作出た。同

#### Wreckage

了在他包括着"我《中国的机 地區在底



#### Acceptable Losses

马蒙要在一身地海贸装蜂单件到 医指定 的搬退业等 初期"零季叮中在 孔虚有" (感) 器的 、 影弹枪, 计得等地上标构 音器的粗力机 在番片中从屋 1711 经净 正了 解共填与原唯 的 个数人后 按暗 1、中國心器的提升,慢慢靠近百万飞机 接 下来直接的手战。据 安装汽置在左侧在翼 的导連と シ軍会青を関す 5年1回決法 走来。环状则战马机战自起落杂乱下就回 ひ馬が進むななティア品語原路返回 注意中 途前有证要的告禁事。问到起始心置于马吻 图在侧朝第二的自标前进, 路机设有敌人, 只有当快接近与标听在房屋 1. 允庆东马台 生54 站 心寒兵,他们的路线是四个特目标 房屋符。它就们让过入厂就可以选路紧狙令 于对屏 字存椅子上的裁 1 7。这名敌兵 对直述有一一人。只不可是在屋子的。 學问 P 因此证家可以悄悄模点并 刀触其他,



"最后的安装点就写作真著 徽 部分扩张门 大学者 用燃厂器解酵材的慢慢手1.2 不。 被发现或是少質的。 西斯人希望与能是 此等天争而外北

DIVD, 橡胶卡

#### Terminal

# Link 事模式中枢授一关 Link 需要单位 亲被敌人的萨,到达拉。他点:李爷的重点在 · 利斯托来的防螺圈人回引等 盖正直开与的无 敌。对于昀爆尚。玩多要是什么下几点。 产生 是防爆陷不会被破11, 玩家即使被霰弹机奔击 器近距离狂轰也不会出动破绽 干特防爆画的 敌人见相反; 其次 防燥局的长度不足以度 盖玩家主身,因此保持蹲姿稀以严重对敌人主, 印制 准多さ 手持防爆病や中部間は格・収1. 对望涌取。依然是一手迹乎。但活盾的战人。 先黑要将再打出破绽。故人会赢了在地上, 之 子才能用格 4 攻毛下掉玩家、而唐兵会 づ大 腻 走晚距隔向玩家家主,世家在家邸中 走 要あす黄明确イスト几点之間、战未就簡単イ 首先是自身 百阶舞局 初期敌人就已给玩家 送束 用霰弹棉舖匙, 之后补上 拳動 へ. 之后玩家要做的就是尽量手掉普通放人, 紧下 速度慢的過報 个 个敲掉动 "床子"不喜欢 肉搏的玩家可以利用楼梯林侧面取上缓缓下楼 的順兵。而提到及實 Taymore 也是不能的力



2. 作品体品,置于量用家大家物。作品也 是楼椅下面。再中心。并示你你**争** 縣

#### Estate Takedgeen

于对玩家作 厨屋内影初度 等主来 转9. 建议大大 美子戏 、幅慢 5 5 房里 内的地下层、东亚 7维螺条件 4件 身体 166在武帝聖上十一四總部 不明瞄束[6] 孔上 税、以一等サラ南へ、大き町屋、 天鮮朝 是压象 走不能夠急 压热器 訓 苗莓障件 細株は、小的な外 ・ (\*) 放入を行答 1 候,就会是你不适意人。 尽下 设证该平广朝《荷莉华》。 的局壁 外围作为五 动的+ . 用 4, 产品的 主要 引水库图·特别程函 "太学根" 種的 "市 "修"。 植乳 解 引:他中初始在两年,屋 这样是多上就还以安全征且推说两扇大利重 装年了 当门海鲼山 老软 医一個一個 ] 会开始 + 达画。远家,因的只要认为隐蔽的 事株許免職() \*

#### Hetwork

包括地形环境与敌人出现时机。数量在 内等等都与故事模式中的 The Only Fasy Daywood Was Yesterday 基本一致。第一 人质屋单打需要干掉3个敌人。双打则是6个 杀敌一定要快,否则很可能人质就被撕票了 来到二层会遇到大量敌兵与直升机的组合 車打職要約對法數是迅速推進到支貨機人 的屋子。利用直升机与敢兵移动的时间差 为自己创造充足的瞄准时间(沿途的小器材 家以及人质屋都有 RPG》。不过没有追踪能力 的RPG命中率得不到保障,而用普通枪械打 又需要较长的时间,想要一搏的玩家可以到 达二楼后马上进入右边的房间中。在通道前 方能够找到对空导弹——进屋后马上向通道 前方扔闪光弹,拿到导弹后再朝门口扔一颗 **植下来就直拼象在图陶器:唯美的第三字**庫 点在关卡的最后。来到平台最高处时前方会 被烟雾笼罩,重议单打的玩家上到平台后马 因为都只能沿狭小的楼梯下楼。因此只要安 排好上弹时间,压力还是不怎么大的。最后 的人质房间中安放有大量的炸弹。开枪的时

DVD 影像收录

#### Migh Explosive

单打时玩家量多可以接3发子弹。而双打 基本上两枪就躺下了。唯一能够令重装兵出现 长时间硬直的就是闪光弹。而 RPG 如果能够直 接命中头部(判定比较严,一定要打得很正才行为 精是一击必杀,全部命中头部附近则需要 3 **凌,愈中腿部或是爆风所产生的伤害则都少得** 可怜,重装兵最初只会出现1个,造玩家杀死 前两个后则会2个一起出现,且一直保持区域 内始终有2个重装兵。当玩家杀死4个后则会 ■中華出版 第一章保持区域市開終者等 画装兵直到结束。打法很简单,就是闪光弹之 后一发 用9,不过关键就是要通过玩家的移动。 令原本随机出现。分散在区域内的多个重装兵 聚在一起。最糟糕的情况就是玩家被重装兵夹 击、此时可以用榴弹发射器(命中目标職選進 过爆炸制造爆风)令挡路的敌人产生短测幅覆 畫──清楚以上理论后、就是经验与命中率的

A STATE OF THE PARTY OF THE PAR

»DVD 影像收录

#### Armor Ploreing

真然是是看一角 我然真对不 **予重接與它關其实本矣非常無差〉重** 装兵是每隔一段时间出现一个 因此 玩家只要找好隐蔽点,用重狙(初期) 位置的平台上就有)尽快干掉就一个。 Wetwork" 第一个人质屋前就有弹药 **朴绘点。这里就可以作为我们的主要** 

狙击点。除此之外,同层的小器材宜旁也可 以作为狙击点,因为那皇可以直接看到链接 两层楼的楼梯,且重装兵靠近楼梯口的时候 玩家通过阴影可以直接察觉到,不过这里不 利的地方就是如果让敌人到达楼梯右侧,我 们就很难再安全的攻击到他,这种情况下除 了可以用闪光弹制造机会外。这里需要注意 的是小器材室旁的时间不要过长。目前最坏 的情况就是当玩家干掉前多个目标后,接下 来的重装兵就会出现在玩家身后的那条道路 **因此还是建议大家尽快退回到补给点** 用數學辦的資格每二次在大廈一個的收入用 此曲中一粒中澳洲頭大權維 N枪,直到看见敌人数量减了! 上弹方面有 [27] - 解析唯一成果性 25g 格/ 國外月 **补给点补充全部弹药,而不是常规的直接上** 準一一因为重狙的上弹时间实在是太让人看 無不能

DVD 影像收录



候一定要小心。

·召唤 现代战争 2》的发售无疑是最振奋

所胃的 对 其实就是经验,因了晚边新 手过是重新在说器 下、老师家就们以自 接跳11走。例战中升级弄异群需要 x+,而 赚取 NF 的方法就是反复打售赛。 50% 稳 概予人数的挑战也能获得额外的 xF 奖励、 F. TATINA 1. 模式 HEADIL AH EHE 模 式 EARH & LE' HC 檀 T EAM DF Y HMA F模式- 殿都是野羊的殿外 选择 这些模式的基础各个相同 获得的 YE POTM 可,正于新手来说。还是准荐M EAN IFF WA CH模式打起 如果感 觉还是太朝外的,我想么不妨点 下 HEE ) · 模式



## **CHASS**

CLASS 即为武器选择栏。玩家1级时 **雅元浩有行调整武器栏划。下过一齐城和 弹其一弹**而,着等像到这个原数可以自然 義禮等為等量的內容至了黨海派和《使佛 福曉 截火世界》的设定一样、随着玩家准 "转生",GLASS 也会对应增多,最高频 **设计 新进《使命召唤 蒸火世界》用能** 的玩家一定是非常熟悉了。



利前下的阵杀固定奖励相比,本作中玩 蒙 122 自己自由选择净重净履。 不过这点还 是比较 查斯历多本身的水平高低、强力的 连手奖励列如 AC 4 FM·F拼 芦至核 堂等等都是安 迎条以上的, 严像、A A. AMMA、农业许多程度需要年龄》 4 人目 可 另外还有应面的被连承状况。这 个设定全是上于平衡性的考虑 广面源而 新手玩家、另一方直,让一些高手有了要大 的对挥引用 使得网战更革有弹性,激烈特 は他要高很多



这点是和单机中有本质区别的,网战 中的辅助瞄准效果比较差,只有在按住举 枪键后,系统会自动帮助玩家进行瞄准。 所以你可以看见就算没有动摇杆。准心都 会自动跟踪敌人 算是照顾新手玩家唱 不过自动瞄准这个功能也有缺点 当玩家 同时面对多个目标时 有时候自动瞄准会 便会带来负重效果

各式各样的 LET和 EMULEMU 對定 木作山乡加入的要素 解锁条件 (较质多) 乱需要完成对应的挑战。我待点中。[F1 利主ル FM 后朝可歩展班后家的个性で 竹玩家转生的。候 .ES★ EMLLENS 是宝马动程留的, 所以玩家大可放 转生 世計会員北絶斯家額方的 もく 4 至

集单中的 法解决制 选项中可以署及目 前玩家在网战时的衰现,包括各种数据统计。 有杀敌数、被杀数、焦存率、最大连杀次数。 **象中寨、胜负次数等等,这些数据都非常详 绳,还可以观看自己的国际排名。而且菜单** 选项中等待时,系统会自动播送滚动条来提 醒玩家,方便查看好友的排名等等。

引以党在國心中有 # 左右的 x 是 最爱 通。穿成桃战来获得的,这些桃战以口会随 着等级提高重慢慢解铁 扩起械上的游战 ロ 以釈得1 一点・P. 装备榴弾糸敌 」。 · 解锁骶弹枪柱件, 向样也能获得 > 上 桌肋 面M 爆来高样走走挑战之一, 《醉锁 武器上的迷珠 如李你拉一把树越的挑战者 完成了、那么可以获得相当丰厚的回报、而 胍甲的枪械 练也是很有以要的。

TO MA TONE - T

**專埔化梅过期。康维都会替斯家做**《 全面的技术统计,包括比分查看等等。另外 獶賴获得豐**物特別做歌~數數數章傳養欄** 据玩家的实际表现而给的。在菜单中可以 **蒼蒼,而且这些徽章都会累积下来,如果** 夏评判一个玩家是否冲锋, 是否杀敌数高 **非著端点,基署技术者被高的第一套景景** 有的徽章后就能大致了解了



# 进阶指南

## 配件的选择



L INCALLE . . T.A. BENEA

### **过来导派的这用**

成本于自一共有三种。一种是烟雾弹相信大家一定非常清楚。另外两种就是實现 弹和闪光弹下。本作中闪光弹明显被强化很多。只是稍微被闪到那么一点。马上就会自 房十耳鸣。震振弹的功效还是和前作一样 中招后在短时间内便成僵直状态。但这两种 手谓都有其他妙用。细心的玩家一定会发现。 这两种手雷扔出去后可以使机枪等。周刀地 雷和CA 炸药不断冒火花,使真短时间内失 效、这点在 Search and Destroy 模式中非常 有用哪

## 物弹突的进巧



### 热志地

市场的整理等主要者。 斯利斯斯科·尔克里克斯一部之前,加州斯斯特里斯斯克斯斯斯 是,那么只有多样。 斯克斯斯斯拉拉人特別 使会从那几点基本的用,另外有形态个电话 物质全种器的,更用有主用的第一次使用的 使发音种器的,更用有主用的第一次使用的

## **日本原注名物性**巧

### THAT A CHIOND'S

# KARINITY I

## 突击步枪

#### 李用記件—第



原为 Bushmaster ACR,中文名称源为《马萨 达 (Masada) 步枪 由美国的一家小型枪棒

弹,对应不同口径的子弹更是衍生出了狙击步枪型、卡宾枪型、COB枪型、AK 步枪型等。在游戏中这把枪的优点就是稳定性高,不过相对地威力要小一零,在网战中的出镜

大的亮点,配合心能感应器和红外热感准镜 就是一把全能枪了,强烈推荐给新手们使用。 其实 ACR 这把枪是由麦格普研制,然后被 Bushmaster 买下后改为现在的名字的。



#### M1GA4

4 + + - 4 v u \* 1 v · 2 v \* p | 4x | 11 1 14 th 7 ty ty 1 \* , : |

e 4 - 15



- 1 t T = = 4 + 1 + 1 + 1 + 1 = 1 + 1 = 1 † 1 · γ , γ\*\* , ξ t 34t 4 t 1, 1 



----

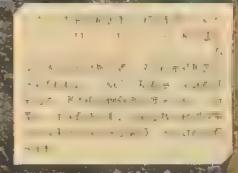
The second

S-1-3 素統(保险/単发/三点发)扱机 而 M4A1 则拥有 "S-1-F" 系統(保险 / 单 发 / 全自动)板机、采用固定根把、只有 三点发的 M4 已被全自动 M4A1 取代。M4 的特点就是连射时非常稳定,而且射速也不 请 惟一的缺点就是威力比较小,不过由于 本作中人变得更脆了,所以 M4A1 也非常好 用,经常打 SEARCH & DESTROY模式的玩



#### SCAR-H

Tel / S







The American Physics of the 1997 of the 1998 of the 19 比。而专拉什尼科夫则因为 AK 系列步枪 在世界范围内的广泛使用也被誉为"世界

道 然~47 俄语全称为八日下口MBT 1947 года, 意思就是卡拉什尼科夫 这把枪真正闻名天下是在 1960 年越南战争 时期。由于环境非常恶劣、AK-47的可靠性 Marie Care Contract to

于其它枪械、弹连射肘的抖动也很大,尽 量以三连射为主。AK→47 还是推荐使用红 点瞄准键。这样才能发挥枪械的真正威力

---



---制的新型步程。全枪大量采用复合材料制 作。连枪在战斗中使用时还是有很多优点的。

点。剛战中使用这把枪的玩家都应该非常清



#### FN FAL

A 的成文名称是 、 A matale , E matale , E matale 等为 轻型的过去枪"。 A 是 世界上著名中枢之 第是大量国家的制度 表奇,这种起的综合性能类似于现在中的 1 中枢,单发点即时的精准度极高,总体的性能(于组正枪和M FAA x 样的水距离 武器之序。由于制度比较低,所以近战时显得相当吃亏,受用这种枪的玩家多元兆一把合适的武器来除身。



#### 

AMAS 是法语"轻型自动步枪、圣事安生产(Fusil Automatique、Manufacture d'Armes de St. Etwane)即缩写,不过这把枪的外形还是非常独特的,而且结构非常有特色。虽然同样是一定发生的机制。但威力是小很多,不过别因为威力而小者了这把枪,多级即可使用,绝对是一把性价比很高的武器。非常值得一篇

## 微型冲锋枪

	4	
4	MF-5+	1. 国动
a	UNIP45	至自动
2	wiệt ng.	全自动
20	P90	全自动
44	Mini a	全自动

#### 专用配件一览

20		
1	生物學	財政権主死 ラス
4	. 李脸在《	围接检手死 25 人
26 26	背格語	用语检查死 乃人
	100g 醋催糖	用多种全死 5. 人
!	₹√_	用场梯季列 300 A
2	7 16	最番茄快舸團条死 30 ↓
æ	金恩喘性鏡	動物監查關推節重星60人
	<b>到外热感输性炎</b>	装备 4 00 胴准環手模 20.
Į.	1. 注册的 电	学名 FM 不達 U J



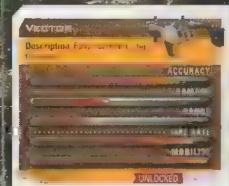
#### MP5K

恐怖分子袭主重要人物 多采用人力 猛烈的冲锋枪和突生生枪,而保护,片的 整卫同样需要人,猛烈的全自动武器,而 自由于环境之较特殊,都在么众场合。这种武器还需要像至自动手枪那样可以隐藏 在衣服下,避免引人注目。19,或 HK公司推出的短枪管 MHS中就是在这种背景下 产生的。 尽是德语"短" KJI/ 的缩写。 因为是 MHS 的缩,版,外观上看自然是短,精悍型的,在一些环境比较复杂的地图中非常好用,配合无限制奔跑可以大大的感觉自然的精髓。不过 MHS K 在开枪时的感觉有点僵硬,枪口随然不怎么抖,但在打箱微元,原的移动目标时就非常吃力了。



#### MINI-UZI

進行互致其实可是因為申請推動類。 版,不过相比 MPSK 差太远了,连射时枪口 严重抖动,就算是中距离也无法发挥其优势,只有在近距下才能展现其优势。但现 在近战的玩家大多装备霰弹枪。所以这想 建很难发便战英真逐游功绩。



#### VECTOR

vtC Ox的设计理念还是非常利力的, 其独特的造型 定吸引了很多抗家,而且其实用程度要比M-ox更高,但连射起来的效果还是非常明显,最大的有点是射速快,换弹夹的速度也要比M-5x快。要总缺点的话,那么威力过,就是一个致部伤了。



#### inpas:

非常特殊志養所公司在武器设计擴進 上的转变、出作特別所制应用了 2時 的一差 设计,不仅外形相似。而且操作方法也相同。 不过以来特別維制簡单、养大量采用非意 属材料、从而減轻了重量,稱偏了价格。事 实上这把枪在两战中的出镜率很高。而且非 常好局,可以说是微型冲锋枪中的最为好解 用的,点到即死。喜欢冲锋的玩家一定首选 这把枪。



#### P90

## 机枪

#### 专用配件一侧



世经型机枪,该枪是根据美军特种部队提出的高度轻量化机枪开发计划而研制的,所以可见其重量已经经过大幅减少。MP40 作为最后一把解锁的机枪,其使用起来的感觉好比连发版 M4A1,加了握把以后准度极高。推荐使用红点瞄准镜或全息瞄准镜,前者代

Description , The Double of the A

这把他的默认准具有点古怪。很多玩家可能会非常不适应吧。不过这把他最大的特色便是换弹快速。可以连续压制对字。不过

性。如果嫌默认准具不够精确的话推荐换红



#### RPB



HBAR 是重型检查自动步枪(heavy barreled automatic rifle)的缩写,实际上就 是充当轻机枪的角色 因此 AUG-HBAR 有时 也被称为 AUG-LMG(轻机枪),AUG-HBAR

較强,而且加了經經以后非常海 这把枪的 特色就是其默认准具非常精确。全方位评定 下来编对是一把出色的机能。应该说在所有 武器中是数一数二的好能



#### MG4



## 狙击枪

27 Care		THE REAL PROPERTY.
1	Subst in	· 申 #
4	Barret 50 Ca	半自动
at .	- Out ° A.W	# 問到
0,60	M. EBF	E 731

#### 专用配件—

<b>有件器</b>	用 秀樹 培芽 1 人
A .07 職 推續	用或枪带列 2 人
rM.	元传枪举死 門人
* 跳感应仪	表品消费整主撑 5 人
4、4、4、4、4、4、4、4、4、4、4、4、4、4、4、4、4、4、4、	装备 ACOS Na 推議 干燥 20 人
hi E die G	26 FM 不積 4 A



#### THE SHOP AND ADDRESS.

以是唯 把需要 + 1 紅柏栓的租主 稅,用起來的感觉平点變的作中的 M1 致 戶 1,而且使要成为大 但不推釋可止消 音器,所有狙击绝加上消音器尼烈很难保証 枪下掉敌人。这样反而走過了狙击枪。金 少争的原则了 使用这把武器的狙击手 定 得继 手上语的防制武器



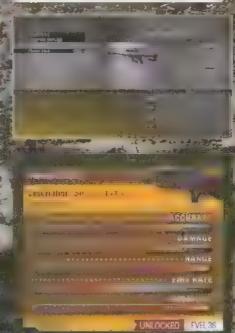
#### 74

能規模告款虽然學漢與內 (表 ) (ക ) (



#### BARRETT .50CAL

、这种枪斗是真工至,1的钩手枪、一雷 特件为尺器材钻于半枪。 主要多的人案明 见要高于其地钻土枪,但还是不准斧装备尚 凸器,巴雷特局 "另类的用去或是过距避 首射,有很大的门案机"到于,由来妨碍是 个不错的选择哦。



#### WE2200

等世 WAZDOU 知知 古校的外形 非常性 而且最大的特点就是总长较短 临这 恋稚在游戏中的亲昵属于此较差的。 萧朱 吃的弹夹夹在是太媚 傳个弹夹中只有可怜的6 发子弹。其次,这把枪的威力虽然 医表面数值上和忠善特等模型 《是在实际但由中很少可以特别等。 第35条 所以连续集集上演音器和连一类使用

### 自动手枪

	45	ath. Against	-
_			
4	PPOYNOL	T E V	
72	3 8	全自动	
16	M93 Pattica	19 自动	
ii ii	TMP	並自身	
3	and the second second	The same of	

#### 专用配件一览

- 点临在镜	用该批准处 ()人
再查報	用该粒季灰 25 人
r M.	用水枪举机 50人
0.7世	具度栓条死 た人
<b>で見間准領</b>	用 玄枪杀死 00 人
中 切帶架	印运检查尔 50 )



#### G18

。这种自由,手枪曲角令人发挥的射速。 小人说法。此微型冲锋枪还要快。在近距离的威慑力完全不亚于 P90 这样的武器。当然缺点就是弹药过少,而且有效距离比较短,初期结狙击手防身是一个不错的选择,

and the same of th



#### in alter

这把自动手枪的造型独特。而且它可是手枪类武器中推一有 连发 机制的 武器 相当于手枪版的 M16A4 吨 使用这 把手枪一定要秒得很准。而且三连发也是 @ M16A4 那样瞬间秒杀对手的



#### TMP

IMP的射速要比,18 还要快,而且比同样尺寸的乌兹性能高很多。最大的特点就是上弹速度超快,像恐带着给狙击手们防身。如果携带微型中锋枪嫌子伸不够的话,同样可以装备以把部式器。



枪械的总体性能比起 TMP 还是稍差积 不过或方衡是上列 1 一个美汉 本把热料 等 属于同一个美国 演奏的录 一个表面 1 本面把作 服者而有手或上

## 霰弹枪

7 5 F F 7	The same of the sa	THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE
and an area		
Δ	SPAS- 1Z	单发
18	AA - 2	全自动
14	Striker	半自动
42	Ranger	95发
r.4	and Levis di	中國中
67	Mode 1887	重发

#### 专用配件一览

T点隔准镜	用该枪亦死	10人
有音器	用该枪杀死	25 人
握把	用液粒系死	75人
FM.	联该检条死	150 /
全息瞄准镜	用该枪争死	250 /
加水型弹步	用高桥牵引	



#### STRIKER





#### **MODEL 1887**

这吧老式爾帶枪纯粹是属于象征性意义 瓦存在的,伦称"州长",不过这把爾弹枪 的性能还真变态,虽说是霰弹枪,它的有效 距离简直超平人的想象,经常可以"隔着两条马路"把敌人干掉,而且配合双枪配件使用起来非常棒,我绝对相信以后官方会对这 把枪进行一些调整。





#### M1014

前作中就登场的连发霰弹枪,相信定博得了。些"惯子"爱好者的青睐,不过总体来说 M1014 的性能比较。般,虽然威力大,但射速却低了。个档次。使用这把枪肘一定要秒得准,不能给对手反扑的机会。



#### SPAS-12

1			
	å	JSP 45	#自动
	25	44 Magnum	半自功
j	46	M9	*自动
ļ	1.	Ованг Енте	专自约

•Ma	田彦检染死 14 人
<b>青音器</b>	用の枪が死いた人
л	用该枪杀死 100 人
加大型弹攻	用 4 年 4 50 人

#### **以来来"非常**



#### 19.00

JSP 的大名想必人人都应该知道吧, 不过这把手枪的性能中规中矩, 喜欢使用这 把枪的玩家大多都是受到前作中的影响吧? 但拿广USH防身还是略显单薄的,后期还 是推荐换上其他副武器。

## Duscription act of the ACCURAG BAHAI FIRE BATE

UNLOCKED LEVEL 46

M9的特点就要有18发子弹的容量 Stand 技能。



#### A Magaum

在新手枪的代表之一,同时也是平自 加手枪中的佼佼者、Mierin 3格克 系 列的生轮手枪都非常有名。M 45 开始 直到 44. 当然还有更大口唇的手枪。 44 Magnim 虽然只有区区 发子弹 下过气 台其强大的威力正值 枪即可放倒对手。 而且拿起来很有重量感,换弹夹的动作也 异常响气,在尽里强烈推荐。

## Duscription, lend of the c TCCUE AE I I LIVE PINE MATE

#### UNLOCKED LEVE 87

#### iert Lauk

#### STATE OF THE PERSON NAMED IN **Pork!**

Marathon	4	无限制罪為	跨越障碍物加速
Suglit of Hand	4	快速換弹夹	华枪动作加快
Scavenger	13	从死掉的敌人身上获得补给	获得 倍的补给
Bing	21	主武器能装备两项配件	副武器能装备两个配件
One Mari Airry	45	任何时间都能切换 CLASS	切换套装加速

#### Perk2

	- Parity	1 00		4 3 2
•	Stopping Power	4	提升手弹威力	提升对裁具的敲力
	⊏ight weight	4	<b>移</b> 动速度提升	<b>鲜艳瞄准时的移动速度加快</b>
	Hardling	9	连条奖励 - 发动	被连条后的奖励 ~ 发动
	Cold B goded	25	不会被 JAV 空中支援 炮台和热能绩发现	被敌人准心瞄到不会变红显示
1	Danger Close	33	爆炸武器的威力强化	空中支援类武器成为强化

# **XBOX** 360

	N= 1		Parkil		
					40
3	Commando	4	出刀距离增加	从高处跳下时不受伤	* *
	Steady Am	4	增加连续射击时的精准度	<b>亚长</b> 舞气时间	1 1 1
	Scrambier	9	干扰附近敌人的雷达	延长蘇中國刀地當后的爆炸时间	Sales Services
1	Міш"я	29	躲避心跳酸应器的侦测	无声行走	No.
0	SitRep	37	能看见敵人的爆炸物与重生信号弹	対手的腳步声哽响	
	Last Stand	41	被打倒后拔出手枪做搬后一拂(爆头无效)	被打倒后可以扔手雷	

-			THE RESERVE OF THE PARTY OF THE
	名称	连条數	<b>鲁</b> 进
M	.AV	3	一定时间内在雷达上显示敌人的位置
2	Care Packege	4	空投一个随机的连杀奖励
W	Counter DAV	4	干扰敌人的雷达 使其花屏
W.	Sentry Gun	Б	空投 个可移动炮塔
¥	Predetor	Б	用电脑控制飞弹
	Precision Arstrike	B	指定地点精确轰炸
3	Harrier Suite	7	霸式战机轰炸,
亚	Attack He scapter	7	武裝直升机扫射敌人
	Emergency Airdrop	8	空投四个随机的连杀奖励
1	Pave Low	9	武装直升机扫射敌人,飞得更低 装印更厚
	Stealth Bomber	9	隐形轰炸机 覆盖面更广且无法侦测
靈	Chopper Gunneir	11	用电脑控制宣升机上的机枪
307	AC130	11	用电脑控制 AC130 上的主炮
1	EMP	15	电磁干扰 所有电子设备失效 包括红点瞄准镣等等
13	Tact cal Nuke	25	使用战术核弹 秒杀 切 比赛结束
	The second secon		

	名勒	<b>输</b> 连条数	春達 <sup>· ·</sup>
•	Painks for	3	<b><u></u> <u></u> <u> </u></b>
6	Copycat	4	重生后血量为平时的 300%
8	Martyrdom	p4	死亡时自动留下一个手雷
9	Final Stand	4	打倒后进入濒死状态,但可以绵续使用主武器,可履行且经过一段 时间后原地复活



# 地图解说

# Afghan



## 特别推荐

FAMAS+ 红点瞄准镜/.44 Magnum/ Marathon/Stopping Power/Ninja

FAMAS 这把枪在本张地图中还是非常好 刊的, 主于它的默认准具很影响视线, 所以推 距离用柱气更有侧势 快跑技能是,零点从代 此醫奔跑, 尤其是在这样大的地图中。忍者技 能还是推荐装备的, 行动时可以无声, 那么也 减少了被敌人发现的机会。

させず的な人的感覚就是一関す 作っ 境并不复杂,中头的《机械物元》 》 新 能脉入 通常是 《孟戏阳》,宋家边降后推 5. 在两侧的"确保是销售"。1. 及的最重新了。 电通角点 洞可以脉端 事一等的人士 一百 采引这些世界的 4 生性较有利 可以内据行和此序 如果防守海 工业师 过是完全不会被攻陷的





## Derail



### 特别推荐

# P80 在近距离还易有一

P90 任近距署还是有一定体型的 副武器 TMP 地可以过过泵代替 P90 继接使用 防止弹药不足的情况,忍害被非可以达你赚过敌人的心膨胀应量,在冲锋时必须装备。快跑技能非常重要。可以奔助你早缓通过处设于周的区域。防止验敌人的阻击手干掉。一旦近距离作战的话,F90 过很看快势了。

## 地图特点

其实这样地图问样适合狙击手发挥,不 讨由于重丛很多。加上雪地环境很难看清楚 目标。所以狙击于需要时刻移动自己的位置。 而冲接的队员最好不要靠近前方的平台。这 些境方都是狙击于最理想的狙击点。而且这 些位置大多位于地图的后方,都是一大片比较开阔的区域。冲锋的时候还是尽量保持在整个处图的中心包含,最前方的几个仓库环境复杂。与数人遭遇战时便能体现出 P93 的

## **Estate**



### 特別推荐

BARRETT .50CAL+ 红外热感瞄准镜 / AA-12/Merathon/Stopping Power/Steady Aum

由于这张地图草丛很多,一旦敌人趴在草丛里的话是很难发现的,所以巴雷特配合红外热感瞄准镜是最适合的狙击枪。快跑技能能够使你优先到达狙击点,带上 AA 12则是为了加强近身战的能力。

### 地图特点

这张地图就是我们给称的"别墅"图了、别墅内 共分为一层,是个防守的最理想地点,在楼梯拐角处确常都会有大量的阔刀地震,而且后面还有喜欢阳人的玩象在那瞬着。所以冲锋打扇好多仍闪光弹机震撼弹,一方面可以手扰横点的玩家,另一方面可以使地需暂时失效。别墅对面的环境也相当复杂,船坞处于后面的。头也是一个理想的狙击点,所以这张地图正常是合狙击手发挥。





# **Favela**



## 特别推荐

M16A4 在養战中很好用。而且这张地图环境不是一般的复杂。同样 Bling 技能可以让 M16同时装备红点与榴弹发射器。这样更方便玩家在任何距离下作战。用榴弹对付高处的敌人也照有功效。另外还可以带上阀刀地雷。这样可以有效地阻止敌人包抄。

## 地图特点

# Highrise



AUG+ 握把 /AA-12/Sleight of Hand/ Stopping Power/Scrambler

A 1G 的威力不给 而且精准度非常好,对 于机稳类武器来说。换弹夹快速是个比较棘手 的 见。所以推荐 Sielght of Hand 这个技能。 另外 Scramp er 可以干扰 - 下周围的敌人。在 这张地图中,由于开阔的场景还是很多的,所 以非常机 于机枪类武器的发挥, 而目她图相对 比较对称,所以构造 个强大的人力点也是必

被称为"双大楼"地图。以中央的直升 机平台为分割线, 地图前后都非常对称, 所 以并没有对哪乃有利这么一个说法, 她下通 道的环境比较复杂, 而且周围有很多油桶可 以利用 建议玩象在冲锋时多利用烟雾弹和 **利光弹开路**. 当快速穿过中央的区域后就要 找掩体了。惟 需要注意的是、狙击手可以 从旁边的吊车 路跳到最顶端,不过这无疑 是白手, 第二次条掉别人门能根容弱。 被发现的话连个逃的地方都没有





# Invasion



## 特别推荐

AK的成力在突击步枪中展指可数。而且于 學本来的穿透力就大。当然好用很多。但其默 认在早年些问题。推荐商上红点准值。忍者被 能也能让你在前进中不被敌人的心跳探测感应

### 地图特点

虽然是養战地區,但环境没有 贫民窟那么复杂。主要分为三条道路,最上方的通路比较升間、中间还有沙包阵地可以给玩家提供權护。不过后方的平台上一般会有敌人蹲点所以稍倾露个头就会被干掉。而且敌人居高临下有着地理优势。中间的通路也是这样。敌人可以在2楼废墟中所视中央大片区域。最下方的环境反而对于进攻方有利。只要一个烟雾骤过去即可安全地绕至敌人身后。

## Karachi



## 特别推荐

防护盾+C4炸药/.44 Magnum/ Marathon/Danger Close/Scrambler

这样的组合是全是用来吸。故《《广的、》炸药安牧在角落可以有效于原以背后简繁的敌人,但如果没有同样混在尼亚配合的话,那么纯粹是找死。 不归结合本章中图的特性,你可以全在一些比较狭小的地方,这样会让敌人非常无语。

### 地图特点

私。一定即應差別子方、香港和戲的图、 不、1以來世歷馬爾。人一而日度,戶上能轉戶 的地方很多。不以前是一萬民歷一世經的放 大版。以稱地逐生經過三萬民歷一世經的放 大版。以稱地逐生經過三萬民歷一世經的放 村民之下微學,中釋相任世內中的。做學上來 手生稿來得大一百巨好用稅。一個事生和就 不推釋了,在文程的地區中使用組造相不甚 公方便,而且一旦打得激励,組手手根本就 是陶出手稿和敌人对打的







IPD 在连续射击时的稳定性还算不 镭,加了弹夹后可以连射压制敌人好一 善于 配合上弹速度加快后效果更为阴 显。可以有效的掩护我方队员冲锋。

## 地图特点

俗称 采石场 地區,这张地图是典型的易守 准攻型,防守方只要占据地图上方的几个房屋,然 后依靠地形优势的话就能站住脚踢,对于进攻放来 说很不利。而且房屋内的环境复杂。还可以爬上楼 梯俯视下方。所以进攻时最好带上烟雾弹制造撞护。 然后一口气集中突破。等把敌人冲散了以后再逐一 歼灭 一旦赶出房屋就非常好办下 另外 欢蹲点的玩家通常就是在汽车后面、油桶后面与原 梁上膊着 而且位置极为隐蔽 需要注意

## Rundown

### 特別推荐 🗆

#### MP5K+消音器/PP2000/ Marathon/Stopping Power/ SitRep

キャイ・ イ 所する 学 MP に を別とす 。 \*\*\* \*\* 。 。 \*\* 作け表示を产 ・ \* 昨 ・ 一 文本 一 配 ・ なり \*\* 樹 生生 - フェンギキ カロ 、きた 。 ま図れら内大幅 | 鬱

### 地图特点





# Scarpyard 特别推荐



Vector 这把舱加上消音器后还是比较好用的 如果不顺手的语可以接成 UMP45 由于地图比较 小的关系,微型冲锋枪还是占据着主导境位,但 经常可以看见喜欢用榴弹的玩家。Date Stand 打 能讨你被击倒时还能再挣扎一下,作用还是比较 明显的,而被连杀奖励则一定要装备 Final Stand

## 地图特点

整体给人的感觉有点像前作中的 仓库 她慢 地图的中央是两根不相通的管道 两侧则是两个小房间,上下都有可以上二楼 的平台。地图乍看之下比较对称,但实际上 对于 OPFOR 更为有利。因为左侧的房间相对 比较大。而且还有卡车等等掩体。进攻时实 然从卡辛后面窜出去,然后就能巧妙地烧到 两根管道里了

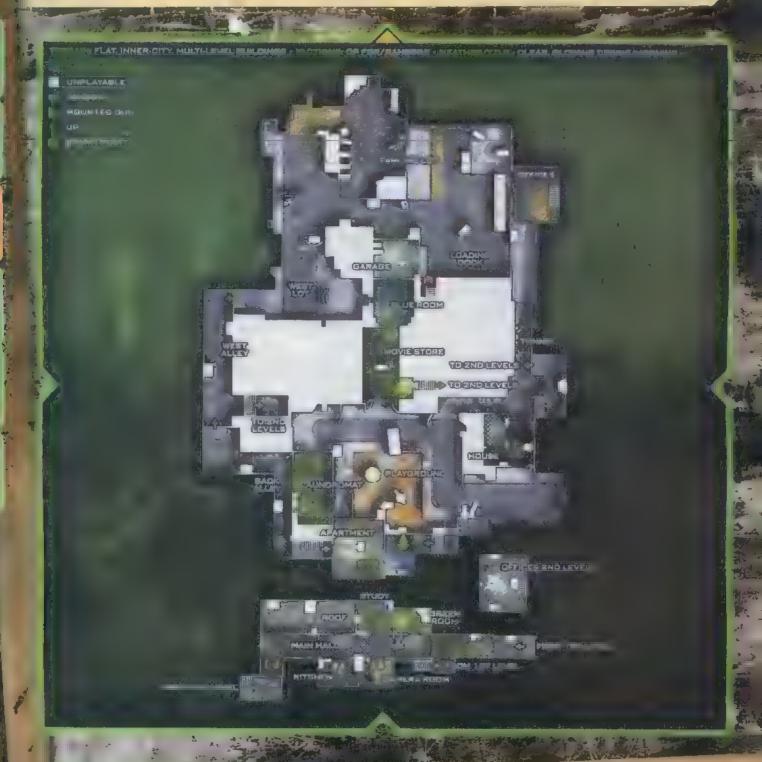


ALL ALEM SINE STATE OF THE PARTY OF THE PART

SCAR H+ 消音器 Striker Scavenger Cold Blooded Ninja

这样癿搭配のおは私、完全找不到你。 下 管是 A。由身、{。跳感几番也好, STAB H 加工商品器后的威力还算不合,直得使用,另 外生, 高生技能是为了补充弹烈,免得到时 候到划私构去了

这就地图也是典型的阴人地图, 各个地 点都适合明人,而且只要在局面插上地雷 那么别人是无法饶其身后的 这张地图的环 境复杂 低级的连杀奖励推荐 A、之类的, 而高级连条奖励厂 不推荐 AC 1:0 (t 么的、就 算出了有不。 定能干掉几个 N. 咬 TEME 干扰倒很好用。另外, 地图中有几个古证书 枪塔、是强大的人力点、向以看牢很多要通





# **Sub Base**



## 特别推荐

心跳感应可以察觉半个地图中 較人的位置。然后迅速躲到掩体后 面守株待念。如果怕果霧位置可以 使用 Bling 核能同时装备消音器与心 继感应器

## 地图特点

## Termina

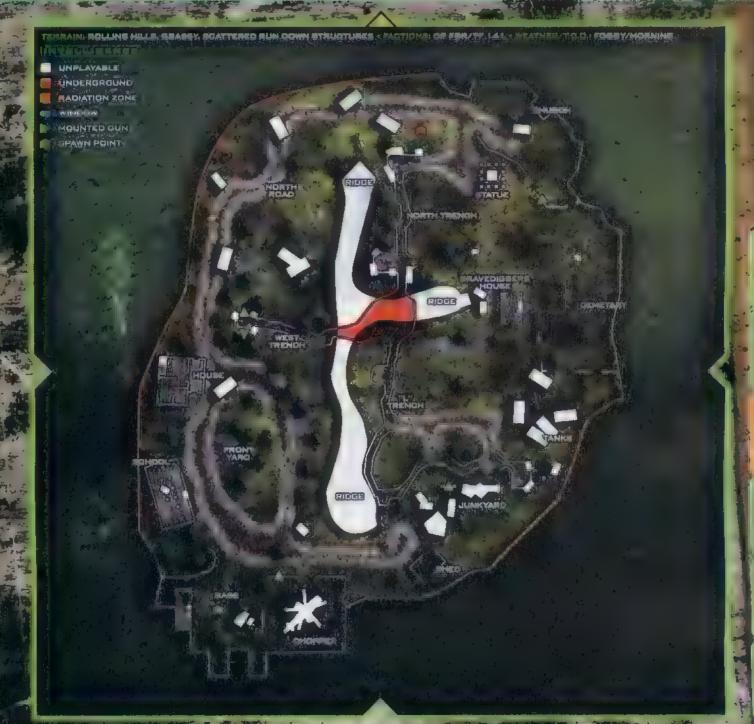


M16+ 红 卢 瞄 准 铸 44 Magnum Bling Stopping Power Scrambler

地图右侧, 7 是非常容易防汗的。 如果防う得当, 刑么敌人是很难冲过 東的 MIFA1在这带地图中很极大 的,势 山下技能还同家加上榴弹 大机器,对付远处躲在房子里的敌人 非常育效、

机物地图中还是适合MM、M16和 Ax 4 这样的穿出生棉发挥,而且配合榴 弹的气异常霸道。《机图的环境很复杂》机 头和利尾都能阴人,逃生秘尼的"。 箱子后 鱼也是词人的理想地点。另外、俄方 上来 可以爬上楼梯,然后躲在油罐厂直防守中央 蕭道,这里的位置极为隐藏。但需要注意的 是到被油罐爆炸炸死,地图看人的总体感觉 就是俄万百利, 美军只能被困在地窗左侧, 而且不是么能冲出来





# Wasteland



## 特别推荐

Intervention→紅外熱感瞄准镜 ✓ 44 Magnum/Marathon/Stopping Power/Steady Alm

这张地图也非常大,而且是草地场景,很难看清楚敌人,所以装备红外热感就非常有用了。 44 Magnum 是最好的手枪,在坑道内近战丝毫不逊。 每于霰弹枪

### 地图特点

法法地原程产制。獨具學是華廉清景。表現一個 確告手堂擇的理想地質,而且像那么空下的推薦 更能亦為51的 實際的有宣升机的语。華人根本海个等 的經濟有效,所以有时刻華好、海洲、海、森林、海 定中的混凝比較強烈。大多等是爭特、東州中、的教育 就算沒有这样的核。这大多会听见 \*\* \*\* \*\* \*\* 等報時特別 庫有、所以沒有强力的近端或器还是別煙坑道。多多 利用子上的狙击枪或者远距离步枪干掉游走的敌人





本篇的成就难度可以说是直 线上升, 甚至比上篇来说都要难 上许多,主要原因是本作的任务 增加了完成条件,例如命中率 爆头数し及其他一些特殊要求, 想要在紧张的任务中达成这些条 件 頁是 让人叫苦不迭, 还好游戏 提供了反复重玩任务的功能,在 游戏完成后的电话菜单里寻找 Mission 的选项,即可随时重复任

务,而且手中的武器和道具是绝 承当前状态的, 不过即便如此, 想 要达成 100% 完成度还是非常有 挑战的。而其他的成就则基本没 有什么难度,虽说也几乎是白送, 但也是要不少时间的。

Adrena ne Junkie 可 选 在和 Yusuf进行 This Ant Checkers 任务的时候,在最接

A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH	recommendation and the second
Adrene ins Junk e 425	最长时间的自由著体。
Bear Fight (15,	赢得地下华密的冠军。
Careh the Bus (15)	在在总会里跳舞一次都不失误。
Diemonds Forever (5)	完成博物馆的钻石任务
Four Pay 10	在 次游戏中集中高年头球群 4 次
Snow Queen (20)	完成 25 个審品战争。
Gons Down 5)	完成所有的跳伞任务
Meestro (30)	完成整个游戏。
Past the valvet Rope (45	所有任务平均达成 80% 完成度。
Gold Star (80)	所有任务达成 100% 完成度
可以是一种	田等美 明美英美物 工和原工機 反传教

可: Our Pay 稍有难度,因为看 不清球杆的位置很难对准准星: Catch the Bus 要求玩家完成 音乐游戏, 首先是跟着节奏将摇 杆推向任意方向,出现 □O\_D 后 将摇杆推向任意方向不动,同时

跟有有奏按 [ ] 机 图 [ 键, 反复数 欠后进入按键模式,根据提示按 键即可完成舞蹈,之后还有 段 香艳情节: Gone Down 则需要自 己在地图上寻找跳伞的图标来完 成,降落在指定地点就算成功。



#### Mission

## 完成胡问

故事的开头大家再熟悉不过 字,因为正好是 Niko 一行人在抢 银行,而我们的主人公 Luis 就是趴 在那个企图开枪反抗结果被一枪 干掉的可怜赌人身边的黑人。在 接受了曹寨询问之后,国际一路上 禪舊兩條產角嫌身而过, 聯結下 Tony 的公寓。两人还没聊上几句<sup>。</sup>

Vince 和 Rocco 就跑来收账,双方 发生了严重的争执, Rocco 甚至把 枪都掏了出来,结果 Tony 只能乖 乘给钱。接下来两人前往 Tony 开 的酒吧 Hercules 和 Maisonatte 🧂 Niko 的老哥 Roman 貌似是那里的 常客。在里面绕一圈出来会遇到 Armando 和 Henrique 跟酒吧门卫发 生了点摩擦, Luis 几句话平息了这 个摩擦,并把他们送到 Northwood 之后回家。

#### Missian

#### Practice Swing—Tony 任务

完成时间	4 OD
玩家伤害	50%
爆头数	11
命中率	70%
特殊要求	100%高尔夫命中等

Andrew 是 Tony 的投资人之一,但是 是似乎两人的关系并不太好。这次 Yany 推到他的邀请,得去他的高尔 夫球俱乐部 "玩一玩", 无奈的 Tony. 只好带上 Luis 同行。

到了俱乐部后,他们发现一个 散对帮派的成员正在"爱审"。而 Pocco 的审问手段非常奇特,懵高家 夫球打向这个在高尔夫球车上被捆 成"太"学型的可怜家伙。也许是自 己准头太差。他将击球的任务交给

了山地,自己坐进了那辆高尔夫球车 廛。按照提示就能够进行击球了,每 击中那个家伙一次,Rocco 会把车换 个位置,难度也会增加一点,击中3 次后,那可怜的人终于说出了一切。

然而就在以为事情结束的时 懷,对方的救援杀到了,在高尔夫球 场上展开了一场激战。清理掉第 一批救援后,Luis 跟着 Tony 一起抢 了一辆高尔夫球车随 Rocco 夺路而 业,只管逃就行了,不用理会追在身 后的那些人。劃达目标地点后与 Rocco 告别,回到 Tony 的公寓。分别 前 Tony 裏 Luis 有空的话到他的债主 之一Worl那里去帮帮忙。

#### Mission ... Chinese Takeout— Tony 任务

元版的 司	5 00
玩家伤害	10%
命中寧	70%
特殊要求	1909 爆 2数

Roceo 又向 Tany 发难了,有一桩 "生意"在Chinatown, Rocco 为了避免 危险让他去当替死鬼,Luk 自然又被· 抓公差陪同前往。到达后会碰到一 位老熟人,The Lost 的老大 Billy Gray 正在和一个中国佬商量毒品交易。 Billy Grey 离开后,两人进屋面见中 国佬。原来 Rocco 把他们俩给卖了 让他俩给这个帮会做事。」如 自然 不会答应,一枪将这个家伙放倒,外心 这里别光顾着自己杀得兴起。 同时还要保证 Tony 能活着从屋里出 来。本任务敌人较多. 每个路口都 徐有人等着。而且不是所有我人都 能在雷达上显示。另外千万不要留 下任何一个敌人,如果建筑中还有 任何一个敌人存活, Tony 是不会跟 着 Luis 跑出来的。带着 Tony 顺利逃 出来后,送他回家。

任务结束后 Luis 会接到 Yusus 打来的电话 本来他是想找Tony 帮忙办点事情的, 于是 Teny 就把 Luis 的电话号码给了他。

#### Mission ... -Monima 任务

完成时间	± 10
玩冢伤害	10%
特殊要求	让观众帮你一把 富得尼赛

all Luis 得空回家去看望母亲,正 巧遇到了放高利贷的 Santo 上门要 債。以债务为威胁, Santo 要求 Luisa; 帮他做事还债,否则就烧了他母亲 的屋子。Luis 无奈只好跟随 Santor 前往一家黑拳賽场, Sento 要求他故事 應输掉比賽让自己撈一等。

这是一场三场连赛、逐筹三个 对手都不是很强,等对方靠近的时间 候猛踹一脚让后上前饱以老拳,很 🕸

快就能把他们打趴下。如果在第三 场开始前你的血槽只剩下不到一 半的话会出现提示,按证例可输掉 比賽,然后 Santo 就能拿到钱结束 这个任务。如果想要提高任务评价 的话,那就得赢得所有比赛。战斗 中可以把对季邁到场地边,观众会 拉住他让你好进行攻击。赢了比赛 之后 Sento 会气急败坏地向 Luis 兴 师问罪,几句话不和使掏出了刀子。 因为地方狭窄,而且对方动作迅猛, |肉搏战并不容易,可以先往后跑两 · 梅格特英射杀。

#### Mission

完成时间	ל 50
玩家伤害	40%
標头數	20
- \$t ₹	55%

再次前往母亲家里的时候 会 遇 到 Luis 的 发 小 Armando 和 Henrique,两个在街角做毒品生意的 小混凝。将他们带出家质 Luks 货。 诫他们这样太危险。然而 Armando 说他很羡慕 Luis 现在的地位,想通 过这种手段爬到这种位置,最后还 叫 Luis 和他们一起去交易。

跟两个朋友上车前往目的地。 **刚跟交易方碰上头就听到了警筒 声。这次的通缉度直接就是高**篇 级,特售和直升机都有到场。这时 候的弹药应该并不稀缺了,只需要 多注意别误伤同伴即可。杀出重 围后建议使用费车逃亡,拉着普留 的话普通车辆会自行避让,将两个 绘惹事的朋友送到家后,任务结 寒。这个任务完成后, 便可以进行 毒品战争"的支线任务。





#### Missian 🖷

完成时间	5 00
玩箫作書	40%
爆头数	20
命中率	55%

在第三次去看塑母亲的时间 候, Luis 与其发生了争执, 因为母 亲想让他去完成学业而不是在傳 乐部工作,但是 Luis 却不愿意达 么做。

之后那会营事的Armendo 和 Henrique 又出现下, 并拜托 Luj∎ 賭他们一起去取一批货。赶

车带着两人来到码簿 这时毒品 正在卸货,如原刚靠近货船,崇 边杀来一群抢货的人,又一场恶 **战开始。这两人果然很会惹事** 不仅招来的敌人数量众多,而且 他们会从各个方向杀过来。尽量 在码头上先将高处的敌人消耗一 些在上去战斗,不然很容易被围 住。战斗结束后开着指定的车辆 跟着 Armando 的车将霉品送到 Northwood,任务结束

#### Missian

#### Sexy Time—Yusuf 任务

完成时间	6 00
玩家伤害	0%
<b>#</b> 毀放船數	4

Yusuf 是一个拥有雄厚资产 的阿拉伯雷二代,在自由城正在 开发一些项目,但是他请Lala 帮 的忙却让人很是汗颜~~~他想霁 一架武装直升机。他得到消息。 · 个军火商此时正把自己的游艇 停在 Algonquin 南部的海面上。 游艇上就有那架他垂涎已久的直 升机。Yusuf 已经准备了快艇,剩 下的事情就由 Luis 去办了

驾驶快艇前往游艇的停泊。

处,景好避开周围的巡逻艇,不 然会给自己增加难度。爬上游 艇后迅速开走直升机, 剔以为事 情就这么结束了 没多久 Yuau! 打来电话要求Luis把游艇给搞 定。源回游艇后便开始战斗, 注 意躲避敌人的火箭弹,对方发射 的时候直升机会响青报,闪避起 來并不是很困难。而且真升机 火力很强。"종" 键是发射火箭。 🖈 " 髋是使用机枪。把游艇和 芝居的快艇解决排将重升机场 到指定地点降落就完成这次任 香丁。

#### Missian ...

#### Kibbutz Number One - Mori 任务

完成可可	5 30
玩家伤害	50%
爆头数	10
命中率	70%
游艇损伤	40%
最高組建	70mph
特殊聖蒙	尽快干掉手持人箭筒的数人

因为 Tony 的要求, Luis 抽空去心 找了Mori, Mori 让他一起去谈一笔。

生意"。結果生意很顺利地谈崩 了, 对方很干脆地拒绝了和 Mori 交 易,战斗在所难免事。这次枪战器 基注意的是有个用火箭筒的融大 《尽快解决,不然会造成很大麻烦》 干掉所有人后上船离开,会有人追 击,把这些追击的人也都料理掉之 看到达指定地点结束任务。



#### Mission

#### Blog This!

完成計画	2 30
李狮45倍	0%

odule 刚到 Tony 家就被 Hercules: 计博客的主人。 的门具 Troy 拽住大吐苦水, 因为 Heroules 是个 Gay 吧, 而他本人又 不是 Gay, 他更想去 Maisonatte 🦚 工作。刚把 Troy 劝走、Tony 带着 Gracie 出現了。没错,这个 Gracie 就是被 Niko 绑架的支人,flooco 的 妹妹。Tany 提到了一个经常散布

各种自己负面言论的博客,想和 Luis 商量该怎么 "吓唬吓唬" 这个

对话结束后.把 Teny 和 Gracia 送到 Gracie 家, 这时候还能看到那 辆即将被窦掉的粉色的跑车。接 下来让 Luis 前往网吧. 邀请那个博 主 "出来玩玩",这时候会有提示告 诉你进哪一个页面,然后做什么事 《情,离开网吧后任务结束。

第一个目标是附近的一个工

#### Missian

#### -- Bang—Tony 任务

建崇事情

## 不要事典体路包

劉宇 Tony 寨, 发现 Tony 的 男朋友(果真是个 Gay) Evan 也 在,他带了些"货"来,而Tonyo 刚刚试了试,正躺在床上神志不 清。kula 二话没说接了 Even 把 他赶走,然后把 Teny 拖到洗脸 池边上浇了一通冷水。看得出 來 Tony 现在季度烦恼,原因还 是 Receo 的债务, 现在他有两条 潞:烧了自己的酒吧骗保,或者 潜 Rocco 做点事。Tony 自然是 選擇了看着,由于Teny 仍無抹志 不清. 與應便拿了炸弹独自去做

她上,Rocco 要干掉这里的一个 工头,他此时正在操作塔吊。在 吊塔下方安置三个炸弹、然后离 开一段距离按十字鑓下来引爆。 接下来是一列开往 Bohan 的轻轨 列车, 劃达列率隧道上方的缺口 处,等到率过来后,扔下一个炸弹 将其炸毁。最后一个目标很棘手。 前往机场炸毁自标飞机,这架飞 机即将起飞,所以动作要快,最好 能在它滑出跑道的时候就扔炸弹

炸了官、不然大批的警察会是个

不小的麻烦。摧毁目标之后就赶

紧逃吧,顺利逃脱后任务结束。

#### Mission 6

完成而同	4 0
玩家伤害	50%
爆头数	2
命中率	70%
催毁敌机数	4
特殊要求	从帝国太厦跳下来的时候
	至少有 6 科的自由落体时间

Ahmed 和 Tahir 南兄弟邀请 Yuauf 前往帝国大厦参加一个会 议,Yusuf 怀疑其中有诈所以派了 Lyle 法。 麃 Yueuf 一同到达目的 她居 岬 单独乘电梯来到楼顶 Ahmed 和 Tahir 看到 Luia 的到来

显得十分不安,结果 Tahir 被扔下 ⊰了楼. Ahmed 则向更高的地方逃 鸿。赶紧追上去吧,但这时已有大 批警察赶到,武装直升机也不少。 武装直升机一定要干掉,不然会很 麻烦, 警察的话只要不是直接通 羅前橫可以死機。在塔頂 Ahmei 彻底坦白了他们要图杀掉 Yusuf 后取而代之的阴谋,结果刚说完 就被 Luis 吓得失足坠楼了。穿上 Ahmed 留下的降落伞从塔顶跳伞 落地,本关结束。

#### Missian

#### Caught With Your Pants Sown— Yusuf 任务

क्षेत्र पान	7 25
玩家伤害	504K
装甲车损伤	5096
催毁停车数	В
特殊專業	0分子弹内打掉四根钢线

∞kuùa 进门就看到 Yuauf 正在。 家里和一个妓女吸毒,发疯。没 想到 Yusuf 的老爹突然出现,并面 露不快,因为除了那个妓女以外。 这时候的 Yusuf 只穿着外衣和一 条裤衩。Yusuf 赶紧向老爹解释那 个女人是 Lijis 的老婆, 并赶忙把 他们两人支开。

簿 Luis 到了楼下, Yuauf 打电 话来跟他说想弄辆袋甲车开开。 为了瞒过老爹,Yusuf 指明了碰头 地点,让Luia 赶紧过去。到达后 没多久, Yusu! 并着直升机从天

而降,上去后换玩家驾驶,追上吊 **葡萄甲车的重升机。接下来**从脚 经务是特位于被罪案囚角的植物 **用狙击步枪打掉。这个对玩家的** 设计技术要求非常高,建议先从 车尾的挂钩下手,因为车头挂钩 遮挡较少,在之后的晃动中也相 对容易命中。等装甲车落地后, Luls 会账伞并落到装甲车附近: 上装甲率。虽然前来阻击的警察 很多,但是对于装甲车来说还是 湿得无可奈何。注意,别太忘乎 所以, 装甲车并不是无敌的。 顺 利逃高追捕后, 樂甲车升到 Yuaus 的工地前。这工地应该大家也很 熟悉吧, Niko 有个破坏任务就是 在这里。

#### Mission

章 A B B 玩家伤害 降落到任意 根落健上 从上船开始 直探持第三不被超越

来到 Mori 家, 他的弟弟 Brucia 很相似,都是肌肉崇拜者,身上都 有汉字纹身。Srucle 刚在一盘棋 局中被 Mori 轻松拿下,显得十分对 包别给摔死就行。

组丧。这时, Mori 提出想要和 Luis 變得一次三项賽,如果他輸了就永 远不再去骚扰Tony。比赛有三项 🤄 跳伞、快艇和赛车。 只要注意别摔 死或者翻船翻车, 赢过 Morl 基本 没什么难度,跳伞的时候可以多 做一会自由落体,只要及时打开伞

#### Missian 18

#### -Mori 任务

完成时间 在藝指係 20% 最高时速 特殊更美 足跟目息

Mori 突发奇想, 要带着弟弟? 和 Luis 去飘率,一行人到达停车 场,按照提示降下本库里的跑车 Luis 开的是最后那一辆 (酷似 Fordia GT啊!)。这只是飙车,并不是比

賽, 跟在倆兄弟后面就可以, 而且 路上的管察可以完全无视。不过 途经的道路都比较窄,而且很多 地方有异物,几个弯道还都没有 - 护栏,很容易车速太快掉进海里。 在结尾处的几个跳台一定要提前 绷整位置一气呵成,安全着陆后 可以欣赏到兄弟二人讲相声似的 **一着对话**。



#### Mission

#### Frosting On The Cake— Teny 任务

35 私内學胶跨霉的语言 特殊要求

来到 Tony 的住所, 正碰到 Even, Gracia 和 Rooco 三人在过春 瘾. 其中 Gracie 提到自己打算把 车套了的想法。Tony 则又是不省 人事地倒在一边,山神二话没说把 Teny 推到洗脸池旁冲凉水去了。 等 Tony 稍有恢复, 他想起来港口 有一桩大生意要做。一

iLula 带着 Even 开着 Tony 的车 前往港口, Tony 自己乘另一辆车前 律。一行人抵达港口盾、交易开始。 那个正篇开场里做蛋糕藏钻石的 厨师再次登场,同时登场的还有躲世,看把 Tony 送回家就可以了。

在集装箱后的 Johnny 正带着一帮 (s) , 弟企图靠近。虽然 Lute 发现了 这群不速之客,但是还是太迟了 Even 被杀死, 钻石也被 Johnny 抢走

探出天窗用炸弹解决那些前来追 击的失落帮小弟。这里炸药包数 量虽然多,但别用的太猛,因为接 下来还有警察继续追击。这次不 仅有直升机参加围墙,连装甲车都 开来了。 裝甲车4到5个炸弹可 似搞定,直升机等它靠到最近的时 候一颗就可以解决。冲过警察设 囊的路障后换 Liju 驾驶, 逃脱追捕

# 下。Lula 只好带着 Tony 上车逃命。 接下来 Luia 不需要开车, 需要

#### Mission

#### Not So Fast— Tooy 任务

完成8.间	4 i5
玩氣作害	2096
首升机器体	80%

Tony 得到消息,那批被抢走的 的钻石会在博物馆进行交易,枪回 钻石的任务自然交给了 Luin。Luin 向 Yuauf 借来了武装直升机前往性 **交易现场。在博物馆顶部着陆后**。 便偷偷摸摸地来到那个大家熟悉 的窗口前(当然了,以前都是在里 面,这回是在外面)。三大主角终。

于在这个任务中相聚了,就在 Niko 与 Johnny 正拿出钻石给买家看的 时候, 脚冲控制了整个局面。抢回 鲇石后迅速回到屋顶驾驶直升机 逃寓。逾中会遭遇三架军用直升 机堵截,看来虽然围绕这一包钻之 三位主角的命运各不相關,但是逃 跑的时候都很棘手。杏落三架箭 方的直升机后将自己的直升机停 在指定的停机坪那里,而 Teny 🖹 经在那里等着了。

211

#### Michiga |

#### Bonlevard Baby - Tony 任务

完成於 明 40% 玩家伤事 跳新一次都不失误

in Tony 为了解决自己的债务危 机、希望能和俄罗斯大佬 Bulgarins (这也是老熟人了) 搞好关系,然后, 让他收购 Maisonetta B, 就可以有钱 还债了。想出这个妙招后 Tony,和 Luis 前往了夜店 Bahame Marnes(这个 家夜店很赞,只可惜就开了这么一 编minu难怪 Tony 要搞掉它)。路上 Tony 让 Lufe 去接近这家夜店经理 的女友 Monique, 这个经理此时正在

拉斯维加斯。

到达后在底层的舞台中间可 以找到 Monlaum 并跟她跳舞,在 这里可以学会如何跳舞。養下来 Monique 会带主角去后台 "找乐子" 但是没想到两人正在云雨时经理 却突然<del>杀</del>到,被带了绿帽子的经理 -气之下打悸了 Monique,并掏出枪 来对着Lyne。接下来就是恶战一场 了,把所有向你攻击的人清除掉,然 后迅速离开这里,如果逃得慢的话 会被警察发现,会很麻烦的。此任 务完成后可以进行 Bulgarin 的任务。

#### Mission

#### \_Biog This!— Tony 任务

	<b>完成計画</b>	2 1,	
	琉家守宙	0%	
м.	特殊思求	在B秒以内抓住所	†

向博主发出邀请后一段时 间, Tony 打来电话告诉 Luin, 傳 主上钩下。前往直升机场,驾机 飞到达指定高度,这时候两人说 出了真实胃的,并开始折磨这个 大嘴巴博主,玩够了之后将其"

把退下,接着 Late 也会跳出飞机。 纪住,这次只是吓唬吓唬人家。可 别让人家捧死了,控制 Luis 在空 中抓住博士,然后打开降落傘,具 要别落进水屋或者楼顶,降到哪 里都成,这时候那博主已经连路 都走不稳了,而且真的被吓得 "屎 尿齐流"。这个任务完成后开启 (Base Jump 的跳伞任务。



#### Mission -

靠成时间	B 50
直升机损伤	0%
特殊要求	近距离跟踪
	概定飞行

Gracie 被绑架了,没错,就是 Niko 干的。但是这让 Tony 吓得都 打算自行了断了。 無事 劝了半天才 让他冷静下来,两人决定跟踪绑 嫌疑犯 Packin, 以确认 Gracin 被藏 圈的地点。劉停机坪开直升机 — 路奔向 Packie 家附近(在一段轻 轨附近,大家也很熟悉吧// 🦚 全 Packie 出门了, 这里想要跟丢 并不容易,有几个地方稍加注意。 一是 Packia 会经过一段海底隧道。 如果没有特别注意的玩家很容易 在这股失去目标, 另外就是途事 Packie 会在一个停车场停留片刻 这里只要耐心等着就行。找到囚 蘩 Gracia 的地点唇返回停机坪,低 务结束。

#### Mission

#### 

完成时间	6 16
<b>坎家伤害</b>	50%
Headshot	20
命中率	70%
特殊要求	将炸弹放到更隐蔽的地点
	F1作钟于维 10 名序题

Bulgarin 向 Luis 抱怨自己芷 被国家安全部门暗中调查,而且 这些调查是非法的,甚至有人准 备用假证据对他进行栽赃陷害。 他希望山 能够帮他清除这些 对他不利的人。开车和 Bulgarin

Timur一起来到一个地下停车场。 接着把遥控炸弹贴在车上然后躲 好。放置炸弹的时候要注意一定 高在家是要按 不然调查人类还 没围住室子就会先看到炸弹。等 燗鲞人员到达并围拢汽车时将炸 發引爆,接下來就是把没被炸零 的特費以及前来的支援统统消 変、帯着 Bulgarin 和 Timer 立刻逃 离解除通缉后将他们再人送回 家,任务结束。

#### Mission Dropping in — Bulgarin 任务

完成的目	6 4D
玩家伤害	40%
命中率	709 <sub>b</sub>
特殊要求	<b>- 降落在壓顶指定区域</b>
	等 Ashy la 退到窗边再打死
	他以便他直接从楼上掉下去
	直接顺落在卡车上

點 Ashvill) 阻碍他收购冰球队 **市。親在他思維失者耐心下,決** 定去干掉 Auhvilli, 不过这种脏 推商·無是交替了地域。 每 Timus 一起到停机坪, 寓直升机升到一 定高度后跳伞、降落在冰球队办法

公室的楼顶。不过这一举一动 已经被楼内的监视系统拍下来 了,进去后免不了一场恶战。 路上战斗并不太困难,只有在电 梯井那異需要注意,先扔颗字雷 干掉伏兵再下去。见到 Ashvilli 射他一枪让其坠楼,随后对方援 兵杀劐,别恋战赶紧跳伞,这里 尽量降落到 Timer 驾驶的卡车上 或者卡车附近,如果降落地点太 远他会丢下你一人独自逃离,而 你还要再跟警察们周旋一番才 能完成任务。

#### MISSION 22

景成时间	4 30
玩家伤害	40%
爆头数	10
命中率	60%
特殊要求	4 於干掉 4 名租 去平

🛶 看起来 Bulgarin 对钻石的事 情也异常关心。在他的一再遍问 下, Luia 只好告诉他钻石是从一。 个厨师那里买的。接着 Bulgarin 让 Luis 去一个地方给 Timur 作捷 物。到达后 Luis 会和 Bulgarin 电 话联系,并在对方示意下打开了 角落的一个盒子,里面竟然是那~

个厨师的人头。原来 Bulgaria 认 为是这个厨师把他的钻石偷走了 拿来倒卖,而 Lula 和 Tony 则是同 伙, Bulgarin 打算除掉他们。

接下来先是一场狙击战,四个 方向有四个阻击手埋伏,并且只有 在开枪的时候在雷达上会有显示。 干掉狙击手之后会有大批敌人出 现,还有直升机助战。这时已经 微德原路返回,只能杀出一条血路 🐂。突围之后 Luis 接到 Bulgarin 的 咆诱, Bulgarin 扬富不会就此罢休。

#### 

<b>差成时间</b>	4 20	
玩家伤害	50%	
摧毀敌机蚊	В	
特殊要求	直升机扫射的时候	趴在车

Your是真的东西总是遗离 账. 这回他让 Luits 去帮他偷一节 城铁。﴿yi 前往指定的位置等待 火率,火车经过的时候跳下去会 落在李澜上。此时主角处于四 星通缉状态,沿途的警察以及前

来的直升机会毫不客气地向Luis 开火。Lula 在重重包團中一边还 事一边向前挪动。当主角**曼终** 前进到车头时进入剧情,等 Luja 松开车厢间的连接时,Yusuf驾 运输直升机赶到,将其吊走, Luis **会一直扒在车厢后都直到一个** 小棒球场才被放下。完成这个 任务局Yusul会把他的那辆车送 給 Luis

### Ladies Hall— Price 任务

\*7秒內围掉扩船的人

Mission 24

Tany 决定用钻石去赎回 Gradie。出发前 Luis 在门口又一 次碰到了Roman和Brucia,并让 门卫给他们放行。第上Luis与 Tony 有了分歧, 因为 Luia 认为应 该把钻石变给 Bulgarin 以免除不 必要的麻烦。但是 Tony 显然更 惧怕 Roose 如果不赶快把他妹

蛛赎回来自己就要玩瓷了。』 看 Luis 还是听从了老板 Tony 的。

劉达指定地点后。 Luis 终于 澱 Niko 正式见面了, 并且顺利 换回 Gracia。但这时 Bulgarin 带 额大批手下前来抢钻石, 💵 和 Teny 带着 Gracia 赶紧上船打算 逃离,但是一名 Bulgarin 的季下 扑到了船上,想办法把他甩掉后 前往指定地点本关结束。

#### (file ston) Party's Over— Tony 任务

完成年 前	4 30
玩家伤害	90%
爆头数	25
命中率	70%
₩ B0 IA 4 Wh	-

Luis at House 的别事央砼槽 的厕所 说是有事商量 同时在场 的还有 Bulgarin 的事下 Vince。还 记得这个厕所么? 当年 Niko 也是 在这里追杀那个Ray的手下的。 原来 Bulgarin 巴梅所有钻石相关 的事情问 Ancelottia 家族的老大 Mr. Anoeletti 全盘托出,并希望 Anceletti 能把给他制造麻烦的人 变出来。自然,光是女儿 Gracie 被 绑架就已经让 Mr. Angelotti 火为 光火了。再加上之前 Luis 和 Tenys 大闹唐人街,让他跟华人帮派之间 的关系越来越紧张。这下Lula 跟 Tony 的麻烦可真是一发不可收拾 了,但是 Rooco 告诉 Luis 只要交出

两人中的一个就可以,希望 Luis 能 帮他干掉 Tony。

Luis 到 法 Maisonette 9 的 时候,Rocco和 Vines 已经到了。 lade 拿着 Rocco 给他的手枪并 没有杀死Tony,而是一枪崩了 ♥inge。戴在他要继续向 Room 开 枪的时候被 Tony 拦住了, 要是把 这个跟诸多帮派有瓜葛的人干 掉会惹上更大的麻烦。不一会 Bulgarin 的大批人马杀进俱乐部 我方身处二横,拥有地形优势 只要不轻易露头并不会受到太大 伤害,不过罢多留意从楼梯处冲 上来的敌人。将冲进店内的杀手 们清光后门口已被包围,把围在 门口的人都干掉即可过笑,这里 可以尽量借助引爆汽车来增加伤 膏。枪战之后,Teny 愤怒地告诉 Lula 他要离开这个城市。

#### Mission ... Degarture Time— Teny 任务

完成时 电	10 00
玩家伤害	50%
爆头数	25
命中率	70%

Luia 来到 Tony 的公寓时,他 正在收拾行李准备拍屁股走人 Luis 将其劝住并打算将 Bulgarin 彻底击垮。他们得到情报。 Bulgarin 的经济命脉, 也就是毒品。 都存放在那座废弃的游乐场,两 人立刻驱车前往。到达后 tals 支 并 Tony, 打算自己搞定一切。这 场战斗敌方人数众多 而且装备 精良,不过有很多可利用的掩体。 和易爆物品,尽量稳扎稳打,多利 用各种有利条件。另外, Bulgaring 勒霉晶在雷达龙以保包围点痕 示,都是毖卡道人偏,别忘下者 部销毁。把所有霉品都报销之后

口中得知 Bulgarin 已经去机场了。 飞机两小时后起飞,骑上腾边的 摩托向机场飞奔吧。

路上 Luls 向 Yusuf 请求了支 櫦,还没走多返敌人的阻击就已 经开始了,而 Yusuf 也开着武装直 升机赶到。一路上只要专心驾车 即可, 拦路的家伙都会被 Yuauf 收 拾掉的。到达机场后, Bulgarin 的 飞机已经在滑行了, 追上后 Luis 跃进飞机,而飞机也飞离地面。收 拾掉守卫盾, Bulgarin 拿着一颗手 雷出现,并叫嚣着要和山间同归 于尽,只愿想也没想扣下了扳机。 手雷炸毁了飞机的前半截, 国间 从从缺口处纵身跃出,打开伞包 这段在天空中除了能欣赏很棒的 自由城全景以外,配乐也极赞」)。 到达公园后与 Tony 汇合, 又一篇 Timur 出现,在干掉他之前能从他。自由城的传奇画上了句号。



## 支线任务

#### **建过青生**。

#### 人物名

完成 practice swing 和 Chinese take out 两个任务后这个哥們就会 出现了,而且会出现两次,第一类 会在时代广场附近的路边, Luis 戴 近的时候他会略带猥琐地来借火。 接着会开始大赞各种马杀鸡服务。 最后会请求 Luis 让他搭个便车送 他去唐人街的一家按摩中心。昏 的地在一个小巷里, 不过玩家们就。 别指望能享受马杀鸡了,那个门只过 有 Arnaud 能进得去。如何

第二次他会出现在 Bohan 区

**美國上虽然标約很清楚**《不过这 水子被接了个单死倒在一个垃圾 雄旁,不仔细看还真不太容易发 **题。看来这小子**马杀鸡没享受成, 反而被摆了一道,自己的东西还 被抢了。于是他再次拜托 Lufa 蒂 他解决这个麻烦。根据他的指示 找到目标,然后就追着目标跑吧! 在一个收费站前目标人物会下车 逃跑,上前把他干掉拿回 Arraud 要的东西就快逃吧,这时候警察 包经国上来了。 逃脱追捕后把他 送回家,算是彻底跟这个麻烦的 家伙说拜拜了。

#### 表店管理

上 31 点到第二天早上 5 点这段时 间前往 Maisonette 9 进入门上标记 着 Menagement Only 的房间。按下口。 键即可拿到新的任务, Luis 也会换上证 比较帅气的衣服。不过说白了就是 看场子,在指定的几个点查看店内 有什么异常,如果遇到醉汉或者卖

这个任务比较有意思,每天晚(上迷幻药的小贩,走上前去把他扔出 夜店就可以了。在这个任务中会遇 劃一些突发情况,比如帮 Tony 的"生 意伙伴"(谁知到是男朋友还是真的 生意伙伴) 摆脱记者的纠缠,甚至是 跑腿买宵夜……当然了,有时候会 被监控室的辣妹喊去,不过是去快 活还是去挨骂就看她的心情啦。



### 毒品战争

这个系列任务在完成 Corner Kids 任务后便会开启,在地图上。 会以小药丸的图标显示、会在地 圈上很多位置出现。主要模式 就是跟两个发小前牲指定地点 去抢贷,难度主要是在逃亡过程

中,逃跑的方式会根据具体任务 有所不同,开车或者开船,有时 装还会用到宣升机。最终而标 就是要垄断整个自由城的毒品 交易,完成25个之后可解开成 M Snow Quart

#### 人物名 Margot

完成 Bang Bang 任务后 Margot 就会出现了,说起来她并不算是陌 生人,从对话中得知她其实是 Luis。 的前任女友。她也会出现两次,第 一次就在Hercilles 俱乐部附近,她 会一脸沮丧地坐在一个门口,看到: Lile来了会立刻上前对话。对话 中納告诉山 自己吃了很多药 并 且这时她已经显得开始神态不清 了。July 赶紧把她弄上车送她去 医院,一路上 Luis 还会不断跟她说 话让她保持清醒, 送到医院后任务·

毒成。

第二次她会出现在Fishmerket South 附近, 也就是 Nike 与那个腐 败警察某次见面的地点的一个建 筑物的上面。很明显她打算再次 轻生, 亭里还拿着一封信, 她告诉 Luia 墨面写着 Luia 是一个怎样的 负心汉之类的内害, 鹹胁 Luis 如果 不要她就跳下去。山崎打算先劝 其放弃跳楼,结果刚往前迈了一步 她还真的跳下去了。wis立刻变 成全民公敌,不仅会惹上警察,周 围的赌人也会攻击Luis 赶紧逃吧。 顺利逃脱后任务就完成了。

#### 人物名

嘧 成 Caught With Your Pants Down 任务局, Dalsy会出现在 Maisonette 9的吧台前。她会拜托 Luis 帮她寻找自己的男友。在她的( **档引下会找好几个地方。都不见其**。

男友的踪影。最后,两人在时代广 场找到了那个男人, 但是想不到的 是,那个家伙把一段自己跟 Dalay 云 爾的画面直接在时代广场的大屏 幕上播放了.看来积怨很深啊。 看完这段"艳照门",任务结束、根 信以后也不会再遇到 Daisy 了吧。

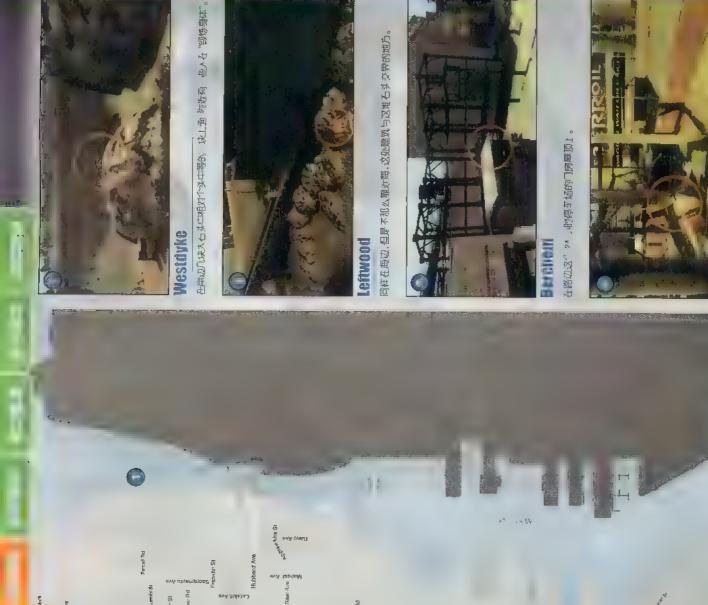


奖励	条件
44	完成 10 个新品战争
Advanced MG	完成 20 个毒品战争
Exp Daive Shotgun	完成 30 个毒品战争
Staky Bambs	完成 40 个毒品战争
Gold SMG	完成 50 个毒品战争
Parachute	完成 15 个特技跳伞任务
NOOSE APC	
Remove ammo dap	游戏达成 100% 完成度
Golden Buzzard	完成游戏后可在 Booth Tunner 找到金色的 Buzzerd 武装直升机
Ve low Super Drop D amond	完成游戏后在 Yusef 的公寓外找到
	C. Dark March 1997

号码	效果	
468-955-0100		
382 555-0100	体力与防弾农全满	,
482 555 0100	体力与防弹衣全满井获得弹药	
359-555-7272	获得降落伞	ě
267 -555015D	提升甬缉星级	4
267 555 0100	降低通缉星级	ı
486 655-2526	狙击枪有爆炸效果	
276-555-2868	拳击带有爆炸效果	
625~555 0200	获得 Akuma	ľ
272 555-8265	获得 APC	4
359-555-2699	获得 Buzzard	1
938-555-015D	获得 Floater	1
359 555 0100	获得 Annihi ator	ı
227-555-9866	获得 Builet GT	
227 5550142	获得 Cognoscent	ı
227-566-D175	获得 Cornet	-
93B- 555- 0100	获得 Jetmax	1
625-555-0100	获得 NRG- 900	
625-555-0150	获得 Sanchoz	
227 555 0168	获得 Super GT	ı
227 555 0147	获得 Tur smo	I
227 5550100	获得 F B But(a o	
625-555-3273	获得 vader	
495-555-0100	获得重武器套装	
486 555 0150	获得轻武器套装	



# Alderney



# Acter Industrial Park

注意地上的,也每個 路基和路沿可能会消售机象的实现,每视角看看。







就在1位的1重蓝乐园里,其实也就这么几个可供零爬的东西。

Northwood

建筑侧面逃生增上,注意从小路走过去答看。



Northwood

就在路边这个大水泥墩子上,再显眼不过了。



**Horth Rolland** 

域铁的职道旁,玩家应该M文里路过根多次了吧中



North Holland

每四就在路边,注意图上那个绿色招牌可以帮助你识别位置。



North Holland

这栋建筑的逃生梯是在路面这一边的,鸽子就在最低的那一阶上。



Middle Park

各中央公园的杂北角人口附近墙根的草皮上。



Varsity Heights

在汉孫双培型建筑中间,站在路面上就能看到鸽子的位置。



Middle Park

在中央公园西面中间,小路的人口处,就在路边。注意这里巡警很多。



Middle Park

在中央公园里面那个小湖的南头,岸边楼梯高处的扶手旁边。



Middle Park East

在海港位的路面上,走下的梯柱子边帮就能看到。



# Middle Park West

在路边可以看到标记者"Conjoined wins"的广台牌,看看在下角。注意帕拉的巡警



# Middle Park West

每四就在路肩的防护場1.注意这附近的巡擊。



# Star Junction

在这栋古怪建筑的屋顶边缘 注意这附近的警察超多 准备好跑路吧。



# Star Junction

走到这个小广场里,在花坛的边缘,附近有一些供人们歇姆的长凳。



# Westminster

就在 Hercules 俱乐部旁边,这位置再熟悉不过了吧中



# Westminster

en."的标记了么只就在旁边的上巷子里。 看到墙上 "Save A



# Easton

这个地方太好找了,记得1次也在这里抓过海鸥中



**Presidents City** 

在连接 A.goriquin 和 Colon,S的称上,注意样种等。



# Colony Island

个路坞附近的空地1,周围有一些粗大的水泥管。



**Colony Island** 

各河边废弃医院旁边的草地上,注着多留景地面。



The Meat Quarter

这里有家 von O 加油站,海鸥就在旁边的路沿上。注意这里有些警。



The Triangle

就在帝国大廈的權強,主意形力国場上的海路,



# The Triangle

和前、只海鸥一样,都在帝国大厦上,只不过要走到另



The Triangle

就在这个注明的 Vendemorts 中外餐厅的左边。注意文字巡警也超多。



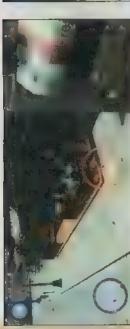
# Lower Easton

在这家,1.37 8 岳的屋顶,就在这个招牌的正上方。



# Suffolk

人们構造异花坛的边缘。字师上经常开车路过这里也会看到。



Little Italy

这两家餐户大家也应该很熟悉,不过在这里开枪也很容易与穿警察。



Chinatown

台角处这家商店的顶棚边缘,站在路口很容易五中海鸥。



Chinatown

路边这间跟破烂的,屋子,每鸥就在屋顶。注意时立的巡警。



Chinatown

2家 直在裝修中置戶 楼 單在外墙的脚手架上。



# Chinatown

这个路边有个巴士站,附近有一些杂物堆形,注意留り路沿。



Fishmarket South

以个在海边的建筑,走到靠梅的一边,在一个楼梯的扶手上。



Castle Gardens

同样是各海边,注意路边的应收等、每時就在旁边的水泥墩上。



Castle Gardens

路边的这个小公园 翻过"特就能看到草地上的海鸥。



这个建筑上有两个醒目的荧光灯,在下方的"14"标志处能发现海鸥。



# Castle Garden City

又采到了海边,就各码头旁边的的路边1。



# The Exchange

淡处是一个停车场, 每跨各停车场避阳棚的顶上。



Happiness Island

这是收东女神思主样的两阵,就在西北方的停船处。

# 主持人:晴天

每到临近年末, X360 玩家讨论得最多的 莫过于"秋季更新"和大作狂潮了,而今年 除了以上两个固定话题外, "BAN 机"也再次 引起了很多国内玩家的关注。因为这次涉及

的不再仅仅是登陆 Xbox LIVE 的玩家,就连坚持单机道 路的玩家也不能幸免。在这里晴天特别提醒大家,新一轮 的"BAN机"其实和硬盘本身并没有任何关系,只要平 时在游戏时注意不要让主机连接网络就可以了。

今天正好走过书报辛看到《X380 玩家专门志》 Vol.B 就买了、内容很精彩、于是想买之前的 7本,不知道能否通过官方购买用支付宝付款呢? 或 者通过小稿个人购买电可以,书卖完了买 pdf包行啊!

如果你错过了之前的期刊, 你可以前往 levelup 的书刊专区 (http://asp.levelup. cn/book/) 挑选你所需要的杂志,该功能支持使用 支付宝付款。



①我是今年八月份奖的日版双 65 纳米 X360, 之前上过一段时间的 Xbox LIVE, 也用点数买 过一些东西,但一直没有投示"被 BAN"。是不是我 现在玩游戏量好不要临网类呢? 听说刷过机的 X380 只要上述 Xhox LIVE, 微软都会有记录, 现在再联 网基本上就会被 BAN 和失去超盘功能,是不是真的 啊? ②如果进行 X360 系统更新的话,是不是最好下 **我离线更新包更新,而不要用1) 旅游戏盘的更新程** 序呢? | 咸佳!

①在微软的新一轮 "BAN机行动"中, 官 方是否会在服务器端记录改机玩家的信息暂 时还不得而知。但从大多数被BAN玩家反馈的情况 来看,近期已经改机的玩家任何时候都不要连接网 线,否则就会永远失去硬盘安装等相关功能。②不 推荐使用离线更新包。最好的升级方法自然是联上 Xbox LIVE 升级,如果担心被 BAN 的话就没有办法 了。其实秋季更新增加的功能对于单机玩家来说没 有意义, 因此没必要太在意。

我以前一直借朋友的港版 X360 玩游戏。但是 董近想自己购买一台港版双 65 纳米的机器。 所以想知道我以前在朋友机器建立上玩的设定档和 游戏存档、如何才能复制到我自己新买的机器硬盘 里呢? | 衍星雪|

要在主机之间转移玩家帐号和游戏存档必须 分开操作。首先在你朋友的 X380 上用你的 帐号登陆一次 Xbox LIVE 和服务器同步设定档信息 (只要能够访问卖场即可), 然后用新购买的 X360 登 陆 Xbox LIVE 选择"校复玩家账号"并输入你的相 关信息,即可从服务器上恢复你的账号和设定档。 X360 的游戏存档目前只能使用 X360 的专用记忆卡 拷贝才能转移到新的主机上。但需要注意游戏存档 是和你游戏时的账号绑定的,且只有在已经恢复对 应玩家账号的情况下才能复制并使用存档。

前不久入手了一台港版双 65 纳来的 X360 . 但由于某些原因一直只是用原配的无线手柄 玩一些单机游戏。最近建上了《街头霸王IV》,发现 原配的无线手柄不好搓裾。于是想聊入一个专用的 格斗手柄,但却被告知手柄的 X360 敝只有有线板、 PS3 版的才是无线……我在阿上找了半天, 发现相关 商品都没有详细的介绍。于是想问一下小编到底这 种 X360 专用的主题格斗手柄有没有无线版呢? 順便 再介绍一下使用心得吧! [jiming li]

X360 的"(街头霸王IV) 主题格斗手柄"的 确只有有线版,目前售价大约在300元左右。 而当初本作发售时小编们也体验过这款手柄,它的

整体大小蹈大于普通的 X360 手柄, 如果你 的手不够大可能操作起来会有些困难, 而按 键为了更适合格斗游戏也进行过调整,比较 出色的地方是手柄的十字键容错性很好、几 乎不用担心镁招时因为稍微按偏而与邻接方 向同时发生作用的循况,使发动一些很复杂 的连招变得更加容易。不过这款手柄同样有 做工稍显粗糙的瑕疵,接口和导航键的边缘 往往会看到比较明显的痕迹。但并不影响正 常的使用。

我的 X360 是 08 年 2 月 分买 的 单 65 纳米机器, 平时因为比较忙, 一般都 是一个月玩一次,每次时间约为2~3小时, 不过从上个月开始在玩的过程中偶尔会有死 机现象,用手柄无法追回到登陆界前,最后 只能按主机上的电源健关机,而且有几次三 红灯后, 重启往往只能进入游戏。诸问这是 三红的蕨类吗? 另外我的机器是香港行貨。 改过机但发票找不到了。请问这种情况还能 回港通修吗? 在国内有什么维修方法? ①目 前去香港买 X360 的话, 请问推荐到什么地 方买? 除了半泽还有其他的吗? ③香港双

65 納米的 X380 大概什么价格?? (炒饭)

①偶尔出现的死机或三红灯现象的确是 "三红"的前兆,如果你已经改过机,但 只要保证主机面板后方的"固保贴纸"没有破 损,都可以拨打香港微软的客服电话(固话拨打 00852-800964215. 手机拨打 1259300852800984215) 来确认送修的具体方案。当然目前国内的部分电玩 店也提供"三红"的维修服务, 收费大约在500元左右, 不过从主机的长期使用出发, 还是建议你洗择官方 售后服务比较好。② X380 在香港的大名数百倍公司 或专营数码产品的商店都有出售,比较常见的丰泽、 百老汇在尖沙阻、铜锣湾、旺角等商业区都能找到。 ③双 65 纳米 X360 目前香港地区全面缺货。在个别 有货源(Arcade版)的商店售价可能会在 2000港 币(折合约人民币1800元)左右浮动。

①请问門上卖的 X360 选发手柄是纽装还是原 装改的呢? 质量有保障吗? ②我的 X360 内置 内存不断地在减少。一开始有 400 多 MB, 观在就已 经只剩下 19MB 了, 我平时只用它来存档。 没理由会 减少得这么快吧,英田来还不够半年呢,这是为什 么啊? | 黄璇星 |

①目前网上出售的 X380 连发手柄都是各周 边厂商自行生产的,并不存在通过原装手柄 改装的情况, 所以质量自然也参差不齐, 在购买前 一定要谨慎。②如果你只是拿 X360 的內置记忆体来 保存游戏存档,可以进入系统的"系统设置"→"存储" 来确认不同游戏存档的大小,看是否有容量异常减





少的情况。另外由于 X380 不同游戏的存档数据算法 不同,部分游戏会根据玩家实际的存档数量来计算, 部分游戏则会直接根据游戏最大的存档数量一次性 占据较大的储存空间,这也有可能是容量减少过快 的原因之一。

我在今年 9 月份入手一台日版 2 85 納米 X360 (4 月 22 号生产, 5 月改机, 建兴光驱), 类家当时说刷的是 1 X1.6, 就《NBA 2 K10》与《横天使魔士》都没问题, 但是放入《使命召唤 现代战争2》还是显示为播放 D V D, 之后我按照用上的解决方法, 将 I X I. 6 引导盘放进光驱, 果然顺利进入了游戏, 同时系统提示要进行更新, 但浸想到一直更新和重启了十多次还是没有完成, 最后我索性取消更新返回系统界面, 结果发现我的人偶不见了 (账号是自动登入), 想重新创建只能连接 X b x o LIVE 下载系统更新。①请问如何能在不连网的情况下, 恢复我的人偶说定功能呢? ②如果我的机器已经刷好 I X I. 6, 那为什么放入引导盘之前无法识别《使命召唤 现代战争2》呢? ① Waved 引导盘和 I X I. 6 目 引导盘是一回事吗?[2 y y a z z z 2018]

①使用《使命召唤 现代战争 2》游戏光盘自带的更新程序,在最后一步系统会尝试连接网络同步玩家的人偶设定,此时如果你是为了防止被 BAN 而没有连接网线,那么更新程序就会因为无法完成最后的步骤而陷入一个死循环,强制取消后便会出现无法正确显示人偶的情况,目前可以下载官方最新的离线更新包来解决。②由于游戏启用了 Wave4 的新光盘加密方式,所以不支持该加密模式的 1×1.6 光驱固件在正常情况下无法读取游戏,必须使用引导盘。③目前很多玩家口中所说的"1.61引导盘"和"Wave4 引导盘",其实都是指配合光驱固件 1×1.8 使用的引导盘,它所起的作用是激活光驱固件 1×1.8 使用的引导盘,它所起的作用是激活光驱固件 1×1.8 使用的引导盘,它所起的作用是激活光驱固件 1×1.8 读取"Wave4 加密光盘"的功能。

① X360 双 65 納束港廠 120GB 精英廠可以現 正版的 Xbox游戏吗? 需不需要自己改硬盘? 现在的港廠 120GB 精英版价格大约是多少? ②目前 我有一块自己改的 120GB 硬盘,把它用在新约主机 上会被 BAN 吗? | 化黎明|

and the same and the same and the

①所有的 X360 都可以兼容大部分正版 Xbox 游戏,但前提是你必须将主机的系统升级至最新版本,而没有网络条件的玩家也可以从以下地址下载官方提供的更新程序,解压后将"dofault\_xex" 刻录到光盘的根目录下,再将光盘放入 X360根据提示完成兼容更新即可。目前港版 120GB 精英版 X360 官方售价为 2389 港市,约合人民市 2100 元。②微软官方只会针对刷光驱等更改主机硬件的行为

进行"BAN 机"、而像硬盘这类可更换配件并不在此列,只要你自己改装的硬盘能在主机上正常使用就没有任何问题。

#### 兼容程序下载地址:

http://www.xbox.com/en-US/games/backwardsc ompatibilityredirect.htm

#### 兼容游戏列表。

http://www.xbox.com/zh-HK/games/backwardco mpatibilitygameslist.htm

4

①我的精英版 X380 是 09 年 8 月 4 号出产的。 但为什么主机的内存没有显示呢?听说是有 512MB 吧?、另外我保存记录的时候也没有像早期主机那样询问保存到硬盘,还是存到主机内存的选项,只有硬盘一个可以选择。②我之前的机器是因为被BAN才要了这台新的精英瓶,所以我想知道被BAN主机里的设定档在新的主机上恢复,会再次被BAN吗? 1九十九後

①根据官方公布的主机参数,09年新上市的精英版主机都没有内置记忆体,因此你在保存记录时系统才会只显示便盘储存一个选项。另外以往老主机在储存游戏记录时,实际显示的也是硬盘和记忆卡两个选项,同样和主机内置的记忆体无关。②凡是从被BAN主机上转贝的设定档都有可能无法在新主机上直接使用,必须连接XboxLIVE恢复账号才行,而今后只要你不改机玩正版,是设有被BAN风阶的。

## 飲佣

#### SOFTWARE

《编编快 阿克汉姆典人院》的240个隐藏要素 現在就制两个了。一个是 Arkham East 右上角有一个同号,可是它在地图的外边(黑色部分)。怎样才能飞到海上拿呢?另外23个有昆虫雕刻的石板我都拿到了,最后去 Security Control Room 调查关押夏普院长房间的地面来获得第24个,可是我冲着地面按了平天 LB 却没有反应?到底是什么回事呢? 难道关院长的房间不是考失和一个人偶果的地方?② 挑战第三是 SUIVIAL TACTICS 时要求滑行飞踢之后例地追击,但我已经在空中按 X 滑行过去飞踢,并且倒地之后按了 RT+Y,可为什么还是没有拿到撤幸呢?

①海上的问号只要面向前方有"W"标记的韦恩产业大厦按住LB扫描即可解开。Security Control Room不是你说的那个仍旧关着老头和人偶的房间,因为拿取第24个石板的房间在完成流程并收集隐藏要素时应该是空无一人的,正确的位置是剧情中小丑女关押夏普院长的房间内部。②挑战SUIVIAL TACTICS第三关的正确做法为先用潜入方法打倒敌人直到只剩一人,之后他会进入恐慌状态,接着使用Sonic Batarange将其引到中间的办公室,站在房顶的玻璃上等他经过时发动落下攻击即可。

《战争机器 2 年度版》的潜入关卡怎样触发? 为什么我看完多姆妻子死后, 主角网多姆是冲 人还是潜入时就没有路可以选了……我已经有新的 地图, 但就是无法触发选路的新关卡,是

不是身价通关一次才会也見死? | 海边拉 | 《战争机器? 年度版》中主要收录了此前 Xbox LIVE 上提供的所有追加下载内容,而你说的"潜入关卡"应该是指被删除的关卡"毁灭之路"(Road to Fuln),要触发它的前提是必须先通关一次,并确认已经安装了 Dark Corners 地图包。当剧情推进到发现玛丽亚妻子后,马库斯会和多姆打赌,同时会出现选择潜入 (Steelth) 还是直接冲 (Guns Blazing),接下来便是一段 20 分钟左右的战斗。另外选择这两种方式分别对应两个成就。成功潜入并在找到富兰克林前避开敌人探测,可获得"My Way or the Highway"成就;直接杀过去可获得

"Highway to Hell"成就,如果这段剧情你和好友合作完成,还能获得"Two for the Road"的成就。

最近就《梦幻俱乐部》遇到一个相当终于的问题、我目前魔瑞的 HAPPY ENDING 已经完成。 15点成就也得到了,但为什么魔瑞的本名却没有显示出来呢? [Kage]

游戏中要得知女性角色的真名除了达成 HAPPY ENDINO, 最重要的一点是要在最后一次"After事件"(即After3)中将女性角色 灌醉。由于魔職本身属于游戏中"喝酒"很在行的 角色,所以要想达成目标就要尽快赚钱进入"VIP包厢",之后多点"ドリンク"和"マグマ"等她喜欢 的烈性酒即可,但同时也要注意自身的"饮酒度", 如果在她之前倒下那就煎切尽弃了。

《风流托尼之歌》中我接到 TONY 的一个任务, 内容是去滴吧和一个 MM 疏舞,可是我异了率 天也不知道应该怎么操作……中途出现 "HOLD" 的 提示时也不知道是到底是按下插杆还是不操作编杆。 究竟应该怎么完成任务啊? 【顾新刚】

这个任务和游戏的一个成就有关,所以完成起来还是有一定难度,主要看你对节奏的把握。开始跳舞后,你需要先跟着节奏将摇杆推向任意方向,接着出现"HOLD"提示时将摇杆推向任意方向不动,并同时跟着节奏按LT和RT键,反复数次后会进入"按键模式",最后根据提示顺序按键即可完成鳞蹈,并解开"Catch the Bus"的成就,至于接下来会出现什么香艳情节,就留待你在游戏中自己发现吧」(笑)







鹽质量效应2



圖生化奇兵 2



四神曲 地狱旅



■分裂细胞 断罪

日期		本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版
			2009 年 12 月		1. 1. 1	
22 日		吉他英雄 范・海伦	Guitar Hero, Van Halen	Activision	音乐	美用
29日		神界川 龙裔	Divinity II : Ego Draconia	DTP Entertainment	动作角色扮演	美州
	10000		2010年1月			
日		黑暗骑士	Darksiders	THO	动作冒险	美)
3日		英雄萨姆 初次遭遇 HD	Serious Sam. The First Encounter HD	Devolver Digital	主视角射击	美
15日	4	黒暗虚无	Dark Void	Capcom	动作	欧
18		萌萌2次大战(略) 极端奢华	萌え萌え 2 次大战(略) ☆ウルトラデラックス	SystemSoft Alpha	策略	日
6 E	200	质量效应 2	Mass Effect 2	EA	角色扮演	美
8 8		永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日片
			2010年2月			
B	-	星际迷航 Online	Star Trek Online	NBGI	在线角色扮演	欧州
H	-	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	欧州
日		生化奇兵 2	BioShock 2	2K Garnes	主视角射击	美用
日		神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
0 日		争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧州
2 日		荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	欧州
5 🖪	200	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美片
8日		异形大战铁血战士	Aliens vs. Predator	SEGA	动作	美儿
3 H	- 100	失落的星球 2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美光
3 日	400	分裂细胞 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell, Conviction	Ubisoft	动作	美光
5 🗒	100	英雄不再 英雄们的乐团	HEROES 英雄たちの乐園	MMV	动作	日片
日	100	改变命运	のーふぇいと」	Alchemist	文字冒险	日光
		only the power of wil	- only the power of will -			
日	100	圣战之翼 川 暗黑小说	エスプガルーダリ プラックレーベル	Cave	射击	日光
8	77	Malak we to the o	2010年3月			
		战地 恶人连 2	Bettlefield, Bed Company 2	EA	主视角射击	美儿
			Major League Baseball 2K10	2K Sports	体育	美州
B		最终幻想XIII	Final Fantasy X III	Square Enix	角色扮演	美儿
8		最高指挥官 2	Supreme Commander 2	Square Enix	即时战略	美儿
B		泰坦之战	Clash of the Titens	NBGI	动作實险。	美儿
B		正当防卫2	Just Cause 2	Square Enix	动作冒险	美版
B	,	the mar . L. day man	2010年4月			
		荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
B	811	改修工工 海太大林	2010年5月			
-		波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia, The Forgotten Sanda	Ubisoft	动作	美版
10年	ta ·	丧尸围城 2	其他期待游戏 Deed Riving 2			
		马克斯 · 佩恩 3	Deed Rising 2	Capcom	动作冒险。	美版
	4 "	376年	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版

